



**Paulo Bernardino
das Neves Bastos**

**Intersecção das novas tecnologias na criação da
imagem nas artes plásticas no final do séc. XX:
a imagem, a tecnologia e a arte.**





**Paulo Bernardino
das Neves Bastos**

**Intersecção das novas tecnologias na criação da
imagem nas artes plásticas no final do séc. XX:
a imagem, a tecnologia e a arte.**

tese apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Estudos de Arte, realizada sob a orientação científica do Prof. Carlos Alberto Agapito Galaricha, Professor Associado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

o júri

presidente:

Reitora da Universidade de Aveiro

vogais

Prof. Doutora **Maria Clara Rebelo Carvalho Meneres**

Professora Associada com Agregação da Universidade de Évora

Prof. Doutor **Carlos Alberto Agapito Galaricha**

Professor Associado da Universidade de Aveiro (**Orientador**)

Prof. Doutor **António José Olaio Correia de Carvalho**

Professor Auxiliar da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra

Prof. Doutora **Lúcia Gualdina Marques de Almeida da Silva Matos**

Professora Auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Prof. Doutora **Maria Teresa Cruz**

Professora Auxiliar da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (**Co-Orientadora**)

Prof. Doutora **Rosa Maria Pinho de Oliveira**

Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Falar de imagens é falar de aparências, do mesmo modo que falar de agradecimentos é falar de pessoas... pelo plural temos sempre a indicação que mais do que de uma se trata, e um trabalho desta natureza implica agradecimentos a muita gente. Para não ferir susceptibilidades agradeço a todos aqueles que, de uma forma ou de outra, estiverem presentes e ligados a este trabalho (familiares, colegas e amigos).

Por inerência das suas funções, constante boa vontade assim como colaboração, vai o meu agradecimento especial para o orientador Prof. Doutor Carlos Alberto de Agapito Galaricha, do Departamento de Comunicação e Arte, da UA, e para a co-orientadora Prof. Doutora Maria Teresa Cruz, do Departamento de Ciências da Comunicação, da UNL.

Não posso deixar de agradecer à minha filha Margarida Bezerra, assim como em particular à minha esposa, companheira e amiga Maria Manuela Carvalho de Sousa Lopes.

resumo

De acordo com o cenário prevalecente, estamos a atravessar, mais uma vez, uma "revolução", ou dito de outra forma, uma metamorfose que nos está a tornar, principalmente, numa sociedade que se evidencia numa pele tecnológica que é culturalmente composta por imagens. Grandes expectativas têm vindo a ser frequentes: que a cultura formada pelas novas tecnologias/imagens pode aumentar o nosso conhecimento e consciência do mundo; que podem alargar a nossa amplitude de fantasias assim como de experiências, sobretudo e logo que incidam sobre comportamentos corporais, físicos; que estão a criar formas novas de sociabilidade e a anexar novos tipos de comunidade; que nos aumentará a segurança e a protecção dos perigos do mundo. Perante qualquer tipo de imagem a primeira coisa que fazemos é racionalizar a própria imagem. Ou seja, tentamos perceber de que se trata, como foi feita, por quem, quando, etc., onde o interesse demonstrado está, numa primeira aproximação, ligado à referência do mundo verosímil – necessidades de situar a imagem, e assim de nos ligarmos à coisa.

Sendo a tecnologia uma constante na história da arte, que se constituiu essencialmente por imagens, procura-se perceber em que medida a tecnologia digital, por nós vista como uma charneira na posição do sujeito face à produção criativa, interfere com os processos artísticos, quanto a novas formulações no que diz respeito ao posicionamento do observador e do autor. Da intersecção que resulta desta tecnologia com a criatividade, vemos a ideia da produção partilhada a ganhar força e a constituir-se cada vez mais como uma vontade inerente à própria atitude do acto criativo. A obra ao ser revelada no desejo da interactividade, que se vai afirmando na requisição da participação do outro como elemento fundamental para a sua concretização, enuncia um posicionamento que se diferencia na forma e no resultado que se vincula pelos meios tecnológicos, quer em relação ao espaço quer em relação aos procedimentos.

No campo dos estudos das artes, adivinha-se cada vez mais importante uma procura empenhada na constituição de um fio condutor, neutro e de alcance o mais universal possível, com o intuito de compreender uma componente ideológica que se pode revelar na atitude ideológica inerente à utilização das novas tecnologias. Na primeira parte é constituído uma genealogia da imagem, assim como as interferências das técnicas, dos locais e dos suportes na constituição da representação do real; na segunda parte procura-se perceber como é que o significado das imagens é coordenado e porque razão necessitamos e queremos e precisamos das imagens; por fim envereda-se pelos procedimentos do sujeito face aos adventos digitais, na iminência de perceber de que modo somos afectados pela tecnologia digital e de que modo a interacção interfere no posicionamento do sujeito face aos aspectos da criatividade.

abstract

According to the prevailing cultural scenario, we are trespassing, once again a “revolution” or a metamorphosis, which is turning us into a society that possesses a technological skin mainly composed of images. Big hopes and expectations make us believe that: culture constituted by new technologies/images can drive us to achieve better and deeper accountancy of the world; we may widen our fantasy amplitude as much as our physical experiences; we are dealing with new forms of sociability and attaching new types of community; we will become safer and better protected against all dangers (paradoxically, the opposite is also true).

In fact, the technology is always turned into perfecting the image and this may be seen as our beliefs and wills for understanding the world through its simulations. Before any type of image the first reaction is the need to rationalize it (enhanced after the introduction of the digital era where the image loses its referent). Therefore, we try to understand the subject, how it was done, by whom, when, etc., and the interest on the image lies firstly in this possible reference to the visible world – need of placing the image and connecting with it.

Being technologies always present throughout the art history, which is mainly constituted by images, we will try to understand in which extent digital technology, considered to us as a main structure in the way the viewer faces creative production, interferes with the artistic procedures. We will center our attention in new formulations according to positioning of the author and the observer.

The result of the intersection between technology and interactivity drives us to perceive the development of the idea of shared production that spreads out as will inherent to the attitude of the creative act. The work, on being revealed in the aspiration of interactivity enounces a positioning that is linked to the technological means, on space and proceedings issues.

In the art studies, it is further growing the importance of a quest for a neutral, universal guide line, in order to assimilate an ideological component the reveals itself in the attitude inherent to the use of these new digital technologies.

This thesis is constituted in three different chapters:

In the first one it is constructed a genealogy of the image, and also the technological interferences, the location of the images (place), and the mediums used for the constitution of the real.

In the succeeding chapter we will try to understand how is the meaning of the images coordinated, and why do we need and seek for images.

To finish we will endeavor to the proceedings of the viewer before the digital innovations, in order to understand in which way the interaction interfere with the positioning of the public ahead of the aspects of creativity.

Índice

Introdução	1
-------------------	---

Capítulo I

Características das imagens através dos tempos: técnicas e tecnologias inerentes	15
---	----

I.1 Épocas demarcantes/proeminentes	15
--	----

I.1.1 Descritiva (antiga medieval)	16
------------------------------------	----

I.1.2 Perspectiva (humanista)	30
-------------------------------	----

I.1.3 Mecânica (moderna)	51
--------------------------	----

I.1.4 Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)	65
---	----

I.2 A obsessão da representação do real	82
--	----

I.2.1 As técnicas e tecnologias	90
---------------------------------	----

I.2.1.a) A essência encontrada na mão	95
---------------------------------------	----

I.2.1.b) Usando uma estrutura artificial, mecânica	104
--	-----

I.2.1.c) O complemento através dos dispositivos electrónicos	107
--	-----

I.2.1.d) A dialéctica digital	108
-------------------------------	-----

I.2.2 Os suportes	116
-------------------	-----

I.3 Conclusão	126
----------------------	-----

Capítulo II

A intencionalidade através da imagem e a sua dimensão artística	135
--	-----

II.1 A imagem coordenada pelo signo	135
--	-----

II.2 De que nos falam as imagens	155
---	-----

II.2.1 O que conhecemos ou o que queremos conhecer	172
--	-----

II.2.2 A importância das imagens que guardamos na memória	181
---	-----

II.2.3 O museu das imagens do sujeito	192
---------------------------------------	-----

II.3 Porque é, e para quem é, que se produzem imagens	200
--	-----

II.3.1 O papel do local como elemento caracterizador	204
--	-----

II.4 Conclusão	207
-----------------------	-----

Capítulo III	
Os procedimentos do sujeito face aos adventos digitais	213
III.1 Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico	213
III.2 A sedução na pele do arquivo – entre o arquivo e a realidade	233
III.3 O nível de desempenho da tecnologia	244
III.3.1 A representação e a moral nos sistemas de Realidade Virtual	252
III.4 O espaço da interacção	265
III.4.1 A inserção do espectador na obra e consequente transmutação pela acção da tecnologia	272
III.4.2 A inevitabilidade da dependência tecnológica	279
III.5 Porque é que se continua a falar de criatividade (os condicio- nalismos da criatividade no final do séc. XX)?	287
III.6 Conclusão	304
 Capítulo IV	 313
Conclusões e Comentários	313
Bibliografia	327
Sites consultados:	355
Apêndice: Lista das imagens	361
CD-ROM (imagens a cores)	381

INTRODUÇÃO

As imagens tornaram-se centrais a todas as actividades que conectam os seres humanos entre si e com a tecnologia. Imagens são pontos de mediação que permitem acesso a uma variedade de diferentes experiências.

Através da imensa produção de imagens, desde os tempos mais imemoriais, podemos facilmente observar nas diversas sociedades e culturas, através de variados mecanismos de controlo, uma orientação dos seus conceitos ideológicos e estratégias de afirmação na tentativa de compreender o mundo circundante.

A imagem, enquanto campo de estudo, tem vindo a ser sistematicamente analisada (desde a história da arte, passando pela estética, pela semiótica, pela tecnologia digital, acabando por afirmar-se, na sua essência¹, nas artes plásticas), razão que só por si nos parece afirmar e reflectir a sua importância. Quando pegamos num dicionário² para procurar o significado da palavra imagem, verificamos que este assenta na utilização que lhe é dada sobretudo pela representação³.

Como qualquer outra forma de expressão, a imagem constitui-se, de acordo com as regras sociais, pelo contexto em que opera. Ao propormos uma tese que assenta sobre a imagem de algum modo estamos a tentar perceber o funcionamento da sociedade que a insere, e assim reflectindo sobre os modos como os seus artistas a utilizam e procuram criar significados para ela.

Ainda vivemos numa sociedade onde existe o predomínio de uma certa visão que coloca arte e cultura de um lado e tecnologia de outro - como se fossem incompatíveis.⁴ Esta dicotomia gera polémica ainda hoje. Ainda com grandes reservas se discute se os produtos gerados pelas tecnologias digitais, do domínio da imagem, podem ou não ser arte - esquecendo-se que arte e tecnologia sempre foram companheiras⁵.

¹ Na medida em que vemos a imagem aparecer como um dos elementos centrais na constituição desta disciplina.

² *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea* (Academia das Ciências de Lisboa), Lisboa: 2001.

³ Aparece-nos assim a imagem dependente de um meio que a vincula, do mesmo modo que se acentua a sua associação à imaginação. Segundo Debray, "Representar es hacer lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, aliviar una pena." Debray, Régis, *Vida e Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós, 1994, p.34.

⁴ Essa visão surge essencialmente no séc. XVIII (romantismo) vindo a acentuar-se a partir do séc. XIX (revolução industrial). Os produtos industriais passam a adquirir um carácter estético e a competir com a arte. O advento de novos materiais e novas tecnologias sempre revolucionou a arte e abriu caminho para novas formas artísticas. Reforça-se a ideia do artista como criador individual, muitas vezes como génio inspirado. O trabalho artístico adquire um carácter essencialmente individual e com forte cunho subjectivo.

⁵ Pois, em todos os períodos da Humanidade (independentemente das culturas inerentes) as

A presente tese pretende ser uma reflexão acerca da forma como a imagem é intersectada pela tecnologia no seu processo criativo, procurando perceber o que é que se está a alterar na imagem e na forma da arte.

Como é que a forma advinda da intersecção da tecnologia digital (que se revela em espaços directamente participativos), reflecte e enuncia uma vontade “nova” de produzir, quando a obra só se concretiza no acto participativo do indivíduo? Que efeitos tem vindo a ser provocados no posicionamento do observador? A forma como o espaço de representação se tem cruzado com o espaço do espectador através dos tempos (dispensando um interesse particular a um período de tempo determinado, que definimos pelo final do séc. XX⁶) é um aspecto que coordena ao longo desta tese a intersecção da tecnologia com a criação da imagem⁷.

Com o intuito de ilustrar o nosso ponto de vista utilizamos exemplos que se afiguram como paradigmáticos⁸, com a intenção de apresentar uma perspectiva que pretende enunciar de forma mais evidente possível a intersecção das tecnologias com as práticas da criação que se declara através das imagens.

Ao elaborarmos uma tese que vê na utilização do digital a charneira para uma apologia da tecnologia, enquanto processo vinculador de novas experiências⁹, procuramos uma visão, em forma de rizoma¹⁰, que procura conectar as diferentes formas de expressão existentes no mundo da arte.

evoluções técnicas influíram, actuando, na arte. Os mosaicos, a pintura a óleo, as gravuras, foram técnicas e procedimentos inéditos em seu tempo. Os artistas sintonizados com a sua época acompanharam essas mudanças e incorporaram as novas tecnologias nas suas obras.

⁶ Período criado pela charneira advinda da utilização da tecnologia digital. A charneira que potencia a diferença, latente e patente, na tecno-cultura desde a década de 1970 (momento a partir do qual encontramos, em numero já significativo, os primeiros trabalhos, e as opiniões mais diversas em torno das relações das artes com as tecnologias), é sem duvida o advento digital, que não para de “evoluir” e “progredir” na sua teleologia (A ideia de teleologia aponta para uma finalidade. Ao constituir-se como uma teoria do sentido, nas Ciências Sociais e Humanas, a teleologia remete para uma finalidade da acção humana, atribuindo-lhe assim um fundamento. Este entendimento do sentido da acção histórica prolonga a tradição filosófica ocidental, que se organiza em torno da procura da verdade. Neste paradigma, razão e verdade fazem um caminho comum: instância soberana de decisão, a razão é una; por sua vez, a verdade é única e eterna. In *Diciopédia 2005* [DVD-ROM], Porto, Porto Editora, 2004) – trata-se, antes de mais nada, de um desafio, de uma querela entre o sensível e o inteligível, uma relação entre arte e tecnologia guiada por modelos teórico-sensíveis, ou seja, a tradução de imagens em números (dígitos), e vice-versa, que termina por afectar, como iremos verificar, tanto o universo do conhecimento como o da própria arte.

⁷ Reforça-se a ideia, através da imensa proliferação e aplicabilidade das tecnologias digitais, de que estamos a atravessar uma revolução que tem vindo a afectar todas as nossas actividades enquanto seres humanos.

⁸ Evocando-os com rigor científico acolhidos “das histórias da arte”, acima mencionadas.

⁹ Não quisemos separar as obras resultantes deste tipo de produção de outras práticas, que pelo seu modo de operar, envolvem intrinsecamente, de forma associativa, outras formas de apresentação que caracterizam o fio condutor da história da arte.

¹⁰ “Unlike the tree, the rhizome is not the object of reproduction, neither external reproduction as image-tree nor internal reproduction as tree-structure. The rhizome is an antigenealogy.

A imagem proposta¹¹ converte-se assim num ponto de partida, uma trama de signos que pode ser explorada e modificada, de modo diferente, pelos distintos sujeitos que acedem à mesma. Consequentemente, como iremos demonstrar, no plano especificamente artístico, a ideia de interacção converteu-se numa das mais estimulantes e frequentes procuras de acção com implicações estéticas nos produtos finais – procuramos demonstrar de que forma a introdução de novos meios tecnológicos de produção audiovisual, na qualidade de facilitadores de novas linguagens, proporcionaram uma renovação, dentro de vários aspectos, no que diz respeito à criação audiovisual¹².

Veremos como os materiais, os instrumentos, as ferramentas, os procedimentos assim como as técnicas de produção, são factores condicionantes que interferem substancialmente na forma, no estilo e na própria concepção das obras. Tais mediadores, longe de se configurarem dispositivos enunciativos neutros e inocentes, desencadeiam mutações sensoriais e intelectuais que muitas vezes, como procuraremos demonstrar, se afirmam como o motor de grandes transformações estéticas.

Nesta confrontação imagem e tecnologia vemos serem disputadas noções intrínsecas do campo da criatividade, da arte e da ciência (enquanto consciência dos seus valores). Por este facto, não pretendemos elaborar um estudo que fizesse a compilação documental da arte produzida *em* e *com* computadores. Procuramos abordar o problema de forma mais expansiva, permitindo-nos olhar as práticas da arte que empregam o computador como uma ferramenta potenciadora de questões transversais à tecnologia e à arte, como nos faz notar José Jiménez: “En definitiva, para que el arte pueda seguir existiendo como tal ha de ser capaz de hacer-nos partícipes de una experiencia de plenitud temporal, en una época en que esa plenitud no puede ya proyectarse hacia adelante, hacia el futuro. Sino como rescate del instante hermoso en el círculo indiferenciado del tiempo en que vivimos. Esta es, me parece, la nueva

It is a short-term memory, or antimemory. The rhizome operates by variation, expansion, conquest, capture, offshoots. Unlike the graphic arts, drawing, or photography, unlike tracings, the rhizome pertains to a map that must be produced, constructed, a map that is always detachable, connectable, reversible, modifiable, and has multiple entryways and exits and its own lines of flight. It is tracings that must be put on the map, not the opposite. In contrast to centered (even polycentric) systems with hierarchical modes of communication and preestablished paths, the rhizome is an acentered, nonhierarchical, nonsignifying system with a General and without an organizing memory or central automation, defined solely by a circulation of states.” Deleuze, Gilles e Guattari, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987, p.21.

¹¹ Pela capacidade inerente ao *pixel*, enquanto elemento mínimo e possibilidade transformadora, advinda do advento numérico (digital) as imagens passaram a litigar, como veremos, a própria vontade dos artistas no sentido de procurar a intervenção do público - sujeitos receptores.

¹² Pois reformularam a nossa visão de mundo recriando campos para a imaginação e consequentemente novas formas de expressão, ao mesmo tempo que recodificaram as imagens dos períodos anteriores, acabando por proporcionar e promover não apenas um conjunto de novas ferramentas para continuar com as práticas existentes, mas construíram-se novas formas de actividade para o artista e para o público sem precedentes.

encrucijada en la que se sitúa el arte en el final de siglo. No ya vanguardia o tradición. Sino compromiso, formal y temático, con una nueva sensibilidad temporal, con un uso creativo (y, en consecuencia, crítico) de las imágenes. O desaparición en la técnica, fundido en esa unidad técnico-comunicativa que constituye los lenguajes hiperestetizados de la cultura de masas. En definitiva, estamos asistiendo al necesario nacimiento de una nueva moral de la actividad artística o a su disolución.”¹³.

O processo, a lógica, que conduziu esta tese, geralmente referido como metodologia, assentou, pela natureza teórica do trabalho, no cruzamento de leituras que se fazem pertinentes no âmbito dos estudos de arte.

A palavra "método", de origem grega, significa caminho: ou seja aquilo que, traçado de antemão, conduz a um resultado. O método refere-se à melhor maneira de conduzir um raciocínio – num primeiro sentido compreende a lógica sem se confundir.

Um método responde primeiro a uma pergunta prática: como fazer, com o fim de atingir um dado objectivo. O domínio do saber não é exclusivo de fazer; temos necessidade de sair de nós mesmos para nos assegurarmos da precisão das nossas ideias e recolher informação. Esta componente de acção, que comporta o conhecimento, é aquilo a que chamamos experiência. A experiência não é nunca inteiramente passiva. Sistemáticamente provocada, chama-se experimentação.

O método aparece como o exercício da vontade que dirige.

A pesquisa em si é realizada com o objectivo de descortinar algo novo, ou para corroborar ou refutar algo já conhecido. A motivação básica que leva o indivíduo a realizar uma pesquisa é a aprendizagem do assunto em questão.

A pesquisa aqui, inicia-se a partir da curiosidade na observação. Esta observação curiosa gera então uma dúvida a respeito de algo que não conhecemos ou do qual duvidamos. Significando tal acção seleccionar de entre os diferentes aspectos da realidade em questão aquilo que pode exprimir o essencial dessa realidade para a qual a investigação se orientou.

No acto de escolher uma problemática enuncia-se a necessidade de opção para seleccionar aquilo que melhor interessa recolher, tratar e interpretar.

A dissertação no seu total consta de quatro capítulos.

Correspondendo os três primeiros capítulos ao corpo analítico, sendo o quarto dedicado, essencialmente, a conclusões e comentários.

A divisão da parte analítica da tese procura correlacionar-se com a forma ou modo como nos aproximamos das imagens - com o intuito de as utilizar posteriormente. Expõe-se em três momentos (que corresponde aos três primeiros capítulos):

- O contacto com a imagem (Características das imagens através dos tempos: técnicas e tecnologias inerentes);

¹³ Jiménez, José, «La disolucion del futuro», in Giannetti, Cláudia (ed.), *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de Una Nueva Estética*, Barcelon, L'Angelot y Goethe-Institut, 1997, p.21.

- A procura da razão pela qual foi produzida tal imagem (A intencionalidade através da imagem e a sua dimensão artística);
- Como é que nos colocamos perante a imagem nos finais do séc. XX (Os procedimentos do sujeito face aos adventos digitais).

Ao falar de imagem temos necessariamente que revisitar o seu passado. O que forçosamente nos encaminha para a organização de uma arqueologia do visual, para a constituição de uma genealogia da imagem.

Aqui neste estudo procuramos abordar o conceito da história, não estritamente como um conceito que se sustenta pela progressão aprofundada de estilos orquestrados pelas obras dos grandes mestres, mas sim procurando orientarmo-nos por um questionamento dos cânones estéticos no sentido de clarificar a noção de desenvolvimento da imagem.

Por esse motivo, construímos o primeiro momento (Capítulo I) tendo como base o contacto inicial com as imagens¹⁴. Pois ao contactarmos com as imagens, como esperamos demonstrar, fazemos uma procura nos nossos arquivos intelectuais do conhecimento, numa tentativa de enquadrar num momento aquilo para que olhamos. Procurando, dessa forma, estabelecer pontos de contacto com a história da arte, na tentativa de perceber o enquadramento da imagem.

Não se trata, nesta tese, de rever, do ponto de vista da História da Arte, as importâncias ou as datas do aparecimento de determinado período, obra ou conjunto de obras¹⁵. As referências serão feitas às obras com o objectivo de esclarecer o ponto que aqui se procura acolher. De uma forma mais próxima do pressuposto que procuro defender enquanto abordagem histórica, vemos Malcolm Barnard (1998), no caso da pintura, a colocar o sentido da paisagem na intenção de quem a interpreta, "It is argued that the representations which are made of landscapes and so on are produced by humans who have some intentions as to what they are trying to do in those representations, whereas

¹⁴ Procuramos perceber e encontrar uma forma de caracterizar as imagens que constituem o património da história da arte, com o intuito de construir uma genealogia da imagem para podermos, no III capítulo, avançar para questões intrínsecas das obras produzidas pelas tecnologias digitais.

¹⁵ Neste estudo procuramos "aliviar" o espartilho cronológico, sem deixar de procurar a verdade científica e inquestionável dos nossos orientadores da história (de H. W. Janson a E. H. Gombrich, pasando por René Huyghe, Ana Lúcia Pinto, Giulio Carlo Argan, Renato De Fusco, etc.) que nas suas mais diversas leituras procuram abordar a disciplina da história de um ponto de vista mais fluido, em termos de discurso e menos exigente em termos de sucessão cronológica – abordando-se a história por linhas de condicionamento do pensamento (veja-se, a título de exemplo, a *História da Arte Contemporânea*, de Renato De Fusco, que abdica de uma cronologia das correntes em que é costume dividir a arte contemporânea, adoptando umas quantas *linhas de tendência* mais inclusivas: a *linha da expressão*, a da *formatividade*, a da *redução*, etc.). Torna-se, a cada dia que passa, mais significativo este ponto de vista na atitude que se vem espelhando na procura de enquadrar o estudo da história da arte nas escolas, sobretudo anglo-saxónicas, que procuram mudar o título das disciplinas de "história da arte" para "estudos culturais", "estudos visuais", etc. Termos que simultaneamente procuram integrar ambas as leituras, *história* e *arte*, substituindo o peso da história cronológica por uma temporalidade não específica e esteticamente não discriminatória na sua exploração.

the landscapes themselves are not the product of intentions. Only by applying human, that is cultural, intentions to landscapes are those landscapes made meaningful.”¹⁶.

As imagens a que me refiro nesta tese são aquelas que foram produzidas com a consciência do meio através do qual passaram a ser vinculadas. Meio que se manifestam na pele do objecto produzido – o que levou Panofsky (1955) a chegar a um conceito na tentativa de diferenciar os objectos artísticos de todos os outros, “a man-made object demanding to be experienced aesthetically.”¹⁷.

Procuramos perceber e encontrar uma forma de caracterizar as imagens¹⁸. O que nos levou a construir uma genealogia da imagem onde foi feita, por questões de simplificação e facilidade na exposição apresentada, uma abordagem cronológica relativa, sem entrar em discussão, nem procurando aprofundar, as definições propostas por estes, uma vez que o intuito do estudo se apresenta à volta das imagens e não da sua verificação de enquadramento, quer histórico, quer manifesto, com o rigor científico advindo das obras consultadas de inquestionáveis historiadores (sendo os mais determinantes E. H. Gombrich e H. W. Janson e G. C. Argan). Procuramos enquadrar a produção das imagens ao longo do tempo, em momentos que definimos como demarcantes, pelas suas características quer técnicas quer de conteúdo. Para melhor perceber de que formas as imagens representam aquilo que apresentam, depois de denotar uma forte obsessão na representação do real, que tem vindo a ser transversal a toda a produção das artes plásticas, procuramos escrutinar uma relação entre as técnicas, as tecnologias e os suportes.

Ao procurar perceber como é que o Homem se começa a relacionar com as imagens, que instigam nele uma função protectora, que advém da necessidade de condicionar o mundo exterior, orientamos o sentido do estudo com o intuito de compreender como é que a saga da imagem se foi afirmando nas sociedades/civilizações mais antigas e como é que ao serviço das religiões a imagem se foi transformando em lição litúrgica - que acabou por remeter a imagem, a par da sociedade, para uma condição de conflito entre iconoclastas e iconófilos. Que relação existiu entre a formação de território Europeu e o desenvolvimento tecnológico que adveio do cruzamento de culturas e como é que esta junção foi interferir nos conceitos estéticos no início do desenvolvimento da Europa como um todo, enquanto centro da civilização ocidental.

Personalidades incontornáveis vão marcar fortemente, do ponto de vista da concepção da imagem, o espaço da representação colocando o homem no centro da produção, humanizando de algum modo o espaço litúrgico, o

¹⁶ Barnard, Malcolm, *Art, Design and Visual Culture*, Londres: Macmillan Press Ltd., 1998, p.11.

¹⁷ Panofsky, Erwin, *Meaning in the Visual Arts*, Harmondsworth: Penguin, 1955, p.37.

¹⁸ Como pretendemos demonstrar, na sequência desta dissertação, as imagens nunca podem ser identificadas de forma inequívoca, independentemente das culturas que as acolhem - o próprio ícone envolve sempre algum grau de convencionalidade, segundo Eco (1985).

que levará a imagem a palmilhar novas formas de traduzir o espaço real. Com o aparecimento do termo Renascer, fundado no humanismo, adopta-se todo o culto do individualismo, que nos permitirá perceber de que forma as transformações científicas/filosóficas irão interferir na concepção do espaço da representação. A credibilidade e coerência na apresentação/representação, por um lado, assente no conhecimento matemático-descritivo do espaço tridimensional que se evidencia na sua transcrição bidimensional através da geometria (proporcionando ver o local da representação como uma janela “metafórica”), por outro, através do desenvolvimento da pintura a óleo, irão permitir perceber como é que o artista se afasta do artesão e que implicações isso vai ter no posicionamento da arte na sociedade. Através da expansão das academias, onde se democratiza o conhecimento técnico e se amplia a consciência dos artistas, quanto à produção de imagens, somos levados a perceber que a imagem começa a evidenciar na sua constituição alterações profundas, deixando de ser um mero lugar de teatralização dando indícios de começar a ser um local de questionamento.

O aparecimento das tecnologias industriais ao porem em causa os produtos de origem artesanal, como veremos, conduziram, consequentemente, a uma transformação do ponto de vista da produção¹⁹ e circulação das obras de arte – quer a nível das estruturas quer dos objectivos as artes sofreram alterações irreversíveis.

Com o desenvolvimento das tecnologias resultantes da revolução industrial, foi-se criando condições técnicas para a imagem passar a codificar imediatamente tudo o que se passava no mundo das aparências²⁰. Possibilitando uma abordagem mais concentrada em factores que se desprendem da tradução objectiva do real, vemos a tecnologia a ser utilizada, especialmente no campo da imagem, como uma porta para a libertação da criatividade – indo-se sobrepor definitivamente à acuidade manual²¹.

Passar da tecnologia artesanal para a tecnologia industrial provocou uma crise no conceito de objecto artístico²², que se instaurou nos princípios dos valores do objecto artístico - como em 1936 notou Walter Benjamin (1992) ao analisar as modificações operadas na prática da visão sensorial que derivaram dos processos técnicos de reprodução e consequente ampliação da prática visual, onde se verifica uma relação directa entre «reprodutibilidade» e «perda da aura» das obras de arte.

¹⁹ Do ponto de vista da imagem através do desenvolvimento da fotografia

²⁰ Pela natureza da complexidade social temos vários modos de analisar visualmente os comportamentos e as posturas, muito para além dos registos fotográficos e seus descendentes - para melhor aprofundar este tema, que se funde com o visual, consulte-se o livro de Emmison, Michael e Smith, Philip, *Researching the visual: images, objects, contexts and interactions in social and cultural inquiry*, Londres: SAGE Publicatins, 2000.

²¹ Ao utilizar a tecnologia os artistas encontram várias possibilidades que se convertem em oportunidades, e nesse sentido o digital não pode ser isolado/abordado de forma separada dos outros modos de produção.

²² A associação tradicional da arte com a dimensão do culto conferia aos seus produtos, às obras, um halo espiritual, de sacralidade. E os artistas, como «criadores», tinham uma função próxima de uma espécie de sacerdócio do espírito. Obras e artistas eram assim «objecto de referência», no marco valorativo da tradição clássica.

Com o desenvolvimento da tecnologia passamos a ter e a perceber uma dimensão artística na própria tecnologia, que nos foi indicada pelo aparecimento da fotografia, o que nos levou a conceber uma pequena abordagem aos processos/história da tecnologia inerentes à fotografia e de que forma estes se articulavam com as necessidades da sociedade que se transformava a ritmo acelerado. Nesta sociedade que se apresenta altamente mecanizada vemos os aparelhos a competir directamente com a imagem produzida manualmente. Ao procurar-se implementar uma nova visão do espaço, pela acção dos novos suportes, passa a existir uma liberdade na criação da imagem, que vai remeter o espaço da representação para o espaço da ilusão, fazendo com que este se confronte com a nova realidade advinda da reprodutibilidade intrínseca à industrialização. Assim, procura-se entender como é que esta confrontação entre objecto e realidade acaba por formar novas consciências, que se vão expandir e provocar novos espaços de ocupação para a imagem e para o desenvolvimento da arte. Esta breve introdução da história da fotografia serve para realçar a ideia de que na verdade através desta tecnologia, que se apoia no aparelho, foi aumentando a nossa percepção e encorajando a ideia da visão pela visão.

Nos meados do séc. XX, vai se transformar mais uma vez a abordagem às imagens. Encontra-mos a sua pertinência na tecnologia electrónica e procuramos perceber que tipo de alterações veio esta tecnologia fazer aos meios e aos processos, induzindo-nos a procurar o local que passará a ocupar o objecto - uma vez que os meios começam a ser em si depositários da própria mensagem. A transformação operada electronicamente, enquanto instrumento, pela disponibilidade de aparelhos (vídeo) capazes de capturar e reproduzir imagens com propriedades novas para o mundo da arte, vai favorecer uma relação íntima e pessoal com a imagem, que pela sua forma de apresentação, dependente da projecção, veremos ser abordado uma forma física de ocupar o espaço que enuncia uma forma artística nova justificada na instalação. Fazendo com que não seja apenas a imagem a ser o alvo da criatividade mas também a relação espaço/tempo/dimensão, que, como veremos, irá ter uma influência preponderante no desenvolvimento da obra e no comportamento do observador. Contudo é pela introdução do computador que vamos notar alterações profundas nos caminhos das imagens e analisaremos de que forma este tipo de imagens vai interferir com a realidade, embora não esteja preocupada com ela - pois como aparecimento do suporte digital veremos ser questionada a sua função de referente (que se irá converter num sistema auto-referente).

Ao interferir com a forma de operar na tecnologia digital, vamos procurar perceber a forma de produzir e quais, consequentemente, os seus resultados. Pelo facto de esta tecnologia estar comprometida com a imaterialidade, função que lhe é fundadora, vamos ver uma circulação de dados, que serão integrados de forma simbiótica, a dar origem a novos produtos que integram, som, imagem e acção, convertendo a imagem num interface que vai tornar intencional a procura da interactividade. Nesta abordagem

inerente à necessidade de interagir com a máquina, veremos como aparece uma capacidade de procurar traduzir o real na procura imersiva, interactiva e simbiótica que simule a realidade, começando-se a formar o conceito de “realidade virtual”, e de que forma vai ser alterada ou condicionada a criação de obras que apelam para novas atitudes, quer por parte do autor quer por parte do observador/utilizador, interferindo quer na forma de operar de um, como no posicionamento do outro.

Como todos os suportes tem características diferentes, veremos de que forma este irão diferenciar as imagens, técnica e tecnologicamente. Na relação entre o suporte e o local procuramos perceber como é que eles ao interferir na imagem vinculam a mensagem.

No segundo momento (Capítulo II), encontramos uma abordagem interpretativa, procurando uma intencionalidade na imagem. Procuramos decifrar, com o intuito de compreender, as imagens. Tentamos perceber a intenção do artista/produtor e a dimensão da imagem enquanto obra de arte.

Foi feita uma incursão pela semiótica com o intuito de perceber como é que o significado das imagens pode acolher as várias designações de que tem vindo a ser alvo. Como é que as imagens demonstram, enquanto signos, a intencionalidade do autor e de que forma se inscrevem numa dimensão artística. Desde finais da década de 60, inícios de 70 que, segundo L. Bardin, (1979), a semiótica tem vindo a interferir na análise dos conteúdos, “O território semiótico, mal definido, invasor, mas portador de um novo dinamismo, vem, através dos seus novos objectos (a imagem, a tipografia...) ou dos seus fundamentos teóricos... perturbar o movimento relativamente linear da análise de conteúdo.”²³. Ao estarmos constantemente expostos as imagens, e partindo do princípio que vivemos numa sociedade altamente dependente das imagens, como é que lhes damos uso, como é que as interpretamos e como é construímos significados para elas. A contribuição da semiótica para a análise de imagens viria a revelar-se determinante, na medida em que permitia distinguir entre diferentes tipos de signos, tornando igualmente possível uma análise sistemática do processo de comunicação²⁴.

Procuramos perceber o que se entende pela palavra imagem no campo das artes visuais e qual é que é o seu papel na construção que fazemos da realidade. Uma vez que as imagens se encontram desde os tempos mais ancestrais dependentes da tecnologia, fomos observar como é que a tecnologia, pelos aparelhos, se tem vindo a associar à imagem fazendo dela o seu alvo.

Veremos como o mundo passa a ser absorvido pelas imagens num acto desesperado de consumo, que se rege por leis específicas, acabando por resultar numa única forma de o ver e entender, acabando Font Doménec (1985) por designar a segunda metade do séc. XX como a «civilização da

²³ Bardin, L., *Análise de Conteúdo*, Lisboa: Edições 70, 1979, p.25

²⁴ Joly, Martine, *Introdução à Análise das Imagens*, São Paulo: Papyrus Editora, 1998, pp.28-40.

imagem», ou mais precisamente, segundo Jean Baudrillard (1991) a «era da simulação»²⁵.

A imagem ao construir significados pelo sentido da visão deixa antever uma dependência da interpretação, o que nos levou a prestar atenção à actuação da memória para melhor perceber o funcionamento das imagens colectivas (público) e das imagens pessoais (particular). Pelo funcionamento distinto da memória involuntária e voluntária, curta e longa, procuramos antever o procedimento do acto criativo e a forma como este acto se compreende na aquisição de imagens. Dessa forma, iremos analisar como é que as imagens, que constituem o património do indivíduo – que se vai formando ao longo da sua vida, estabelecendo o museu individual do sujeito – contribuem para que, mais do que outro elemento exterior, se formem mais imagens através de imagens. Compreender a memória como uma coisa dinâmica susceptível de inúmeras arquitecturas, que se formam tendo como condição inicial o contexto social, pluri-multicomprometidas com o meio, irá nos conduzir à noção de memória reconstruída e explorar de que forma está activamente associada, como um processo contingente e paralelo, à produção de imagens.

Iremos examinar de que forma é que acolhemos a produção digital e como é que as tecnologias têm vindo a convergir. Formando e reconduzindo, através da junção de várias fontes, novos modelos de visão e de que jeito tal atitude vai interferir na própria arte, quer do ponto de vista do autor quer do utilizador. Nesta deslocação da atitude dos intervenientes, iremos verificar, por correlação, que tipo de alterações se tem vindo a operar nos locais e qual a função destes.

Num terceiro momento (Capítulo III), procuramos aprender com as obras, ou seja, apropriamo-nos de algo que a obra possa sugerir (seja de natureza plástica, técnica ou mesmo tecnológica). Ficamos expectantes quanto àquilo que dali advém e da forma como nos colocamos perante a obra, num dialogo que se pretende impulsador para continuarmos a produzir/criar imagens.

É abordada, de forma sistemática, a problemática levantada pela tecnologia na criação das imagens e consequentemente das obras de arte, onde se procura perceber os procedimentos do sujeito face aos adventos digitais. Procura-se demonstrar como é que o nosso conceito de real tem vindo a ser transformado pela presença de aparelhos que tem a capacidade de simular e interferir/aumentar a nossa relação com a realidade. Ao desalojar/deslocar a realidade substituindo-a/recolocando-a, através da

²⁵ Vivemos num mundo de simulação, num mundo onde a maior função do signo é fazer desaparecer a realidade, e ao mesmo tempo mascarar esse desaparecimento. Fazendo com que as imagens deixem de pertencer ao lado humano espaço-temporal e passam a pertencer ao quotidiano da comunicação de massas. O sujeito aparelha-se doravante de um tipo de máquina completamente novo, o computador, que já não visa, no seu princípio, representar o mundo mas simulá-lo.

capacidade manipulativa oferecida pelo computador, iremos verificar como é que a imagem perdeu uma das características fundamentais da sua essência enquanto testemunho. Pelo aparecimento de novos produtos, que se inscrevem no campo das artes plásticas pela apologia e capacidade aferida nos meados do séc. XX de se interrelacionar com o áudio-visual, iremos analisar de que forma a obra, que procura a participação sinestésica da interactividade, pode padronizar a criatividade.

Pela acção do hardware e software imagem e sujeito, como iremos verificar, têm agora a capacidade de interagir – ou de dialogar – quase, instantaneamente, em tempo real. Esta *immediatez*, como veremos, é bastante relevante, porque trás para dentro do conceito da produção da imagem artística o imprevisto instantâneo do espectador sem responsabilidades do contínuo, a decisão o acto, como diz Edmond Couchot, “A maioria destas reflexões sobre as relações do sujeito e da técnica foi suscitada pelas tecnologias das telecomunicações e pelo funcionamento das redes numéricas que modificam mais explicitamente a posição do sujeito, colocando-o numa situação de conexão em que os efeitos de distribuição são muito acentuados. Mas a aparelhagem do sujeito não se limita apenas ao domínio das telecomunicações, produz-se sempre que o sujeito se encontra numa situação dialógica com a máquina. Logo que é aparelhado a um dispositivo numérico, *on-line* ou *off-line*, o sujeito vê as suas possibilidades sensíveis e operacionais serem desmultiplicadas através das interfaces.”²⁶.

A *immediatez* da imagem digital será abordada com o intuito de demonstrar de que forma a transformação operada entre a acção-reacção do observador, perante a obra de cariz digital, irá interferir com a consciência da autoria. Nas malhas da interface iremos procurar demonstrar de que modo o sujeito, a par com a imagem e os objectos, se nivelam - ficando como tal anulada toda uma hierarquia que constituía a arte “tradicional”.

Veremos como a nossa sociedade que produz tantas imagens, ou dito de outra forma, tanta informação, obrigatoriamente tem que se deparar com novas formulações para preservar as suas memórias. De que forma estão os arquivos a comportar esta abordagem, foi a questão que nos propusemos explorar com o intuito de aferir a responsabilidade que se encontra na forma de trocar a informação, assim como tentar perceber como é que, de uma forma geral, somos levados a uma captação indiscriminada de informação que acaba por sobrepor a sedução do arquivo à própria informação deste. Converte-se a função de armazém de memórias em sedução, que se afirma pela disponibilidade facilitadora da apropriação da informação/imagens.

Ao falar-se da tecnologia digital no campo da imagem está-se, como veremos, essencialmente a implicar, objectivamente, a *manipulatividade* da imagem, o que nos irá orientar, enquanto forma de perceber, de que modo a criatividade é intersectada pela ferramenta computador. No caso da realidade virtual iremos constatar de que modo as possibilidades implícitas nas ferramentas digitais, podem interferir na construção de novas realidades,

²⁶ Couchot, Edmond, «Tecnologias da Simulação: um sujeito “aparelhado”», in *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa:Edições Cosmos, 1999, pp.23–29, p.27.

que pelo facto do desempenho da tecnologia permitir a integração de vários sentidos em simultâneo, iremos demonstrar como se recoloca a noção de realidade, que se vai afastando da concepção grega do mimetismo ilusório, passando a afirmar-se numa realidade aumentada (augmented reality). Procuraremos demonstrar como é que a imagem se converteu num sistema dinâmico, que absorveu e arrastou consigo o observador, convertendo a imagem tida como uma “janela” agora colocada como uma “passagem” – uma vez que nos permite não apenas a contemplação mas a participação democrática na sua criação.

Na qualidade de ilusão, as imagens digitais, como veremos, não pretendem uma aproximação ao real, o que nos levará a tentar demonstrar como é que são em si uma outra realidade, pelo que procuramos evidenciar, que não se trata de provar que são ou não realidade mas de aceitar a sua autonomia. Uma vez que a facilidade exposta na manipulação digital, através do uso de software de autoria, dissemina a ideia da criatividade ao alcance de todos, propomos uma atenção nas campanhas de marketing, quanto às suas orientações, com o objectivo de iludir o sentido da própria criatividade.

A interacção tem vindo a ser reforçada pelo desenvolvimento dos vários suportes (CD-ROOM, DVD, etc., que ao mesmo tempo que a vinculam também a afirmam) e ao observarmos a transformação que estes operam no sujeito (passivo vs activo) veremos qual é a pertinência do termo interactivo e de que forma a interacção se concretiza.

Sempre que pensamos em realidade virtual, para que esta se concretize, estamos a falar em acções, conceitos, indivíduos, no entanto, a forma como os indivíduos olham esta nova realidade é irremediavelmente composta pelo conhecimento sensorial – o que não se afasta da realidade que se pretende afirmar como real. Veremos como é que a nossa percepção é recriada sistematicamente pelos sistemas de imagens e de que forma, a partir dos meados do séc. XX, as requisições da imagem não se espelham apenas nas interacções mentais e como é que isso vai interferir na estrutura do mundo da arte. Pelo acto participativo estamos a interferir na criação e a recriar a obra, assim procuramos perceber o que acontece ao acto criativo enquanto figura individual. Uma vez que é pela utilização da tecnologia que operamos a obra, vamos interceptar a interface. Partindo da relação entre espaço, localização e ilusão, para perceber a relação mantida entre homem e máquina, que nos vai conduzir à problematização da imersão, analisaremos de que forma se inseriu o observador na obra e se destituiu o objecto, convertendo a interactividade num dos aspectos mais estimulantes para o campo da criatividade.

O lugar físico e relativo do espectador face à obra de arte, do ponto de vista da acção que se promove no acto da interacção, como iremos verificar, irá nos permitir perceber como o processo criativo tem vindo a ser modificado pelas obras de essência digital²⁷.

²⁷ Estas questões, enquanto relacionadas nas suas premissas, uma vez sistematizadas, constituem matéria de reflexão da estética e/ou da teoria da arte, ainda que seja necessário ancora-las em exemplos paradigmáticos da história da arte, remetendo esta tese para uma participação interligada destes dois campos.

A utilização de aparelhos na criação de imagens tem vindo a revelar-se altamente constituidor de padrões, que vinculam uma "ausência" de criatividade, onde se espelha uma sociedade alicerçada no anonimato. A forma do sujeito/artista abordar tecnicamente este problema revela uma capacidade, sempre refeita, de através da criatividade se converter uma regularidade em irregularidade, o que nos conduziu a perceber de que modo o estado da criatividade está a ser transformado enquanto atitude.

Por último, o IV capítulo, "Conclusões e Comentários", expõe e assume os resultados da investigação, procurando confirmar uma possível orientação no campo dos estudos de arte. Insinua algumas recomendações para o futuro, com o intuito de desobstruir a confrontação, epidérmica, que atinge quer artistas quer tecnólogos. Sustenta-se contudo a convicção de que as imagens irão continuar a procurar a sua razão de existir mais na ilusão do que na realidade, procurando desta forma deixar claro que não é na substituição de sistemas que acreditamos, mas no seu complemento.

A dissertação é complementada por uma lista bibliográfica e por um CD-ROM, que faz uso de uma aplicação automática que lança um interface de navegação das imagens distribuídas pelos capítulos da tese, contendo 334 imagens que serviram de sustentação aos problemas acercados.

CAPÍTULO I

CARACTERÍSTICAS DAS IMAGENS ATRAVÉS DOS TEMPOS: TÉCNICAS E TECNOLOGIAS INERENTES

I.1 Épocas demarcantes/proeminentes

A imagem impõe-se para além das fronteiras entre o visível e o invisível, o figurativo e abstracto. No campo da “visão”, que ultrapassa largamente o domínio do descritível, a imagem impõe-se aos nossos olhos como o espaço de uma eficácia. A imagem apresenta-se assim como um meio privilegiado de comunicação – sobre tudo nas artes plásticas, que o Homem desde sempre usou para comunicar o seu mundo, fosse ele de natureza religiosa, de natureza verificável ou mesmo de natureza abstracta. Na verdade, desde a pré-história até aos nossos dias, foram as imagens, com certeza que conjuntamente com outros meios de expressão, que de um modo ou de outro caracterizaram os períodos ou épocas que são rudimentarmente designadas (por conveniência de discurso, visto o seu grande espectro): “Strange Beginnings”; “O mundo Antigo”; “A Arte Pré-Histórica”; “A Arte Medieval I/II”; “A Idade Média”; “A Arte do Renascimento e do Maneirismo”; “O Renascimento”; “A Arte no séc. XIX: Neoclassicismo, Romantismo e Realismo”; “O Mundo Moderno”; “A Arte Moderna”; etc.¹.

Ao falar de períodos estamos intrinsecamente a atribuir *inícios/princípios* e *termos/finais* àquilo que o período designa. E é fácil perceber que não temos dados suficientes (mesmo permitindo-nos incertezas de milhares de anos) para determinar com exactidão a partir de que período se pode falar da intenção inerente ao acto de produzir arte, mas a utilização de imagens é sem duvida uma das primeiras manifestações de tal intenção.

Para nos podermos deleitar com uma obra de arte temos que estar de mente aberta e procurar em cada subtilidade a razão de ser da sua existência, pois facilmente nos deixamos induzir na falácia de rotular imediatamente

¹ Por esta grande mancha de “designações” encontramos imagens, construções, que não só se não compreendem dentro dos parâmetros das ditas designações, como produzidas dentro dos períodos designados apontam ou interferem com os padrões estabelecidos (embora a cronologia não sendo elemento central de estudo deste trabalho, alerta para a necessidade de utilizar certas obras/imagens que consideramos significativas dos períodos que representam e que servem para delinear os nossos pontos de vista), com certeza que estas designações são divisíveis e subdivisíveis, dependendo do tipo de análise que lhe estiver adjacente, cfr., Gombrich, E. H., *The Story of Art*, Londres: Phaidon, 2000; Janson H.W., *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977; Huyghe, René, *Sentido e Destino da Arte* (vol. 1&2), Lisboa: Edições 70, Col. Arte & Comunicação, nº 31/32, 1986; Pinto, Ana Lúcia, *et al*, *História da arte Ocidental e Portuguesa, das Origens ao Final do Século XX*, Porto: Porto Editora, 2001; entre outros.

a obra com que nos deparamos e nada pode ser mais destruidor do que o fio do absolutismo cronológico, "Assim a arte é solidária do homem. Com tanta diversidade e flexibilidade como os costumes, muda com os séculos e as latitudes. Consideramos, pois, inconcebível tratar a história da arte isoladamente, como a de um fenómeno bastando-se a si próprio. Cairmos na conta disto não autoriza um erro muito comum: a confusão da arte e da história. Dizer que o estudo da arte e da história, dizer que o estudo da arte e as suas transformações são inseparáveis do homem não implica de modo algum que a história da arte seja uma simples subdivisão da história geral."².

1.1.1 Descritiva (antiga medieval)

Quanto mais para trás vamos nas imagens deixadas pelo tempo mais difícil de torna saber qual era o objectivo da execução de tais imagens. No entanto, devido à sua grandiosa existência, as imagens que nos chegaram fazem-nos crer que estavam de mãos dadas com algo prático. Algo da mesma natureza que se encontra na construção de uma cabana, esta com a função de proteger das intempéries e as imagens com uma função de proteger do desconhecido (que tem sentido a sua leitura para um campo com propriedades de natureza mística/mágica³ - em causa geralmente nunca se encontram os factores de ordem estéticos, mas sim de operacionalidade da imagem (ou seja, que operem e "*funcionem*" de forma mágica), "Sendo uma arte "mágica", ligada à vida de caçadores, a representação realista constituía a promessa de uma caçada frutuosa e a consequente sobrevivência do grupo. Esta ideia torna-se mais convincente quando analisamos a representação de dardos ou flechas cravados nos corpos das figurações animalistas. Antes da caçada, o animal era simbolicamente morto em efígie."⁴.

De um modo geral o período, definido pelo *mundo antigo*⁵, está preponderantemente associado a este tipo de operacionalidade da imagem. Podemos facilmente verificar essa ligação pelas obras deixadas pela civilização Egípcia⁶. No âmbito do mundo mediterrânico antigo, a cultura egípcia foi a que conheceu maior longevidade (prolongou-se por cerca de três mil anos). Uma das características mais significativas da arte egípcia é a unidade dos seus fundamentos estéticos (directamente derivados das crenças religiosas



1. Pintura Rupestre: Bisonte
Gruta de Altamira (12.000 ac),
Espanha.

² Huyghe, René, *Sentido e Destino da Arte* (vol. 1), Lisboa: Edições 70, Col. Arte & Comunicação, nº 31, 1986, p.13.

³ Esta propriedade ganha força quando hoje analisamos os primitivos contemporâneos que demonstram uma atitude similar ao atribuírem uma grande força anímica às imagens (quer seja através de pinturas, de inscrições no corpo ou através de danças). Janson, *op. cit.*, pp.24-25. Esta designação é acolhida em grande parte devido à localização na gruta, "De facto, não pode haver dúvida de que foram executadas para servir um rito mágico destinado, talvez, a assegurar o êxito da caça.", p.24.

⁴ Pinto, Ana Lúcia, *op. cit.*, p.22.

⁵ Janson, *op. cit.*, 19-220.

⁶ Quase ao mesmo tempo emergia uma outra grande civilização na Mesopotâmia, os Sumérios que habitaram perto da confluência do Tigres e do Eufrates. Os seus templos eram essencialmente de adobes e madeira, não dispunham de pedras e os restos materiais das criações que chegaram até nós são em muito menor escala que os Egípcios, daí o facto de destacar a arte egípcia.

da vida após a morte) e a consequente continuidade estilística que este facto determinou⁷. Para além de toda a produção de imagens, nesta civilização, temos como complemento os *hieróglifos*⁸ (gravar o sagrado), que em si são pictogramas usados com o sentido de narrar, do ponto de vista da escrita, e que na sua essência reforçam, particularmente nesta civilização, de um modo claro a ligação da imagem com o desconhecido⁹.

As principais formas artísticas egípcias foram definidas e canonizadas durante a primeira fase do império, recusando quase sistematicamente qualquer influência exterior. Através de combinações geométricas e uma apurada observação da natureza, os egípcios foram capazes de nos fazer compreender como viam o mundo que os rodeava, assim como os propósitos que as suas imagens deviam servir. Os princípios que regiam a Arte Egípcia atribuem a cada obra um efeito surpreendente de um austero equilíbrio assim como de harmonia. As suas obras não demonstram extrema preocupação com a procura de alternativas de expressão, mas denotam que o interesse maior era o de fornecer uma visão do que os envolvia¹⁰, tentando preservar dessa forma as coisas o mais claro e duradouro possível¹¹.

A arte, respondendo à necessidade primária de glorificação do poder religioso e, consequentemente, do próprio Faraó (que era então considerado um deus vivo), assumia um carácter acentuadamente narrativo, representativo e monumental. As coisas a apresentar tinham que ser representadas através dos seus ângulos mais característicos, de rápida e fácil leitura, de forma que permitissem inserir na imagem tudo o que era considerado importante. Assim, vemos geralmente nas pinturas ou baixo relevos dos faraós um tipo de norma (vários ângulos na mesma figura), e esta forma de obedecer a uma *regra* deixa-nos adivinhar os seus propósitos descritivos.

Devido ao modo de combinar as formas nas composições, verificamos que os responsáveis pela execução das imagens tinham um apurado sentido de harmonia assim como uma alta consciência do significado das coisas a representar. A própria escala das figuras, usadas em função do seu significado, geralmente respeitando uma hierarquia social muito bem definida, remete, desse modo, “quase” para uma crónica contada em



2. A Deusa Hathor protegendo Ramsés II (XIX Dinastia).



3. A Deusa Hathor e Sési Iº (1314-1200 ac) calcário pintado, baixo-relevo do túmulo de Sési Iº. XIX Dinastia.



4. O Faraó Aménophis IV-Akhenaton, Nefertiti e três de seus filhos debaixo dos raios de Aton – XVIII Dinastia (1345 ac).

⁷ O estilo é sem dúvida facilmente verificável na arte egípcia e compreende, inclusive, sinais que permitem diferenciar algumas das evoluções que acabaram por diferenciar certas das suas dinastias.

⁸ (Do fr. *hiéroglyphe*, do gr. *ιερός* “sagrado” + *γλυφω* “gravar”). 1. **Carácter da escrita dos antigos egípcios** que representava ideias, palavras ou letras através de imagens... Coisa misteriosa, enigmática ou de difícil interpretação”, in *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa*, Lisboa: Verbo, 2001.

⁹ A forte decoração dos túmulos, sobejamente protagonizada por imagens, conhecida como “arte funerária”, é uma sólida ligação que remete para esta vertente do desconhecido que está sempre associada com a morte e com a vida, numa lógica de “além-vida”.

¹⁰ As funções da imagem nesta civilização eram de natureza descritiva, onde o discurso está apresentado em sentido directo, e o facto de ser tão “igual” durante os milénios que abrangeu denota que a sua intenção era outra.

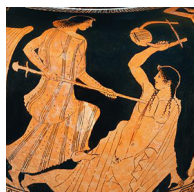
¹¹ Essa preocupação com a noção de “durar” fez com que não existisse uma forte preocupação com a tradução do ângulo de observação ou proporção “real” – as imagens eram feitas através da memória – tudo na imagem tinha que estar perfeitamente claro. É como estar perante um mapa.

imagens. O surpreendente hoje é o facto de que, a avaliar pelo legado da arte egípcia, quase ninguém queria ser diferente¹², não se queria ser “original” e quebrar os cânones e esta espécie de continuidade, o que por sua vez deu a este período uma grande unidade visual.

Pulando para outra civilização¹³, posterior, que por seu lado apresenta grandes sinais de inovação e originalidade, apresentamos como exemplo a arte desenvolvida na Grécia. Nesta civilização, o indivíduo denota conhecimento das formas de representação anteriores – porém sem o peso de seguir formulas vai-se atrevendo a experimentar novas soluções.

Se no Egipto o indivíduo deveria seguir o estabelecido quanto à representação, sendo que o seu contributo assentava no conhecimento das coisas e formas de representar, na Grécia o indivíduo quer aprender com o seu olhar mais do que com o seu conhecimento da forma. É esse facto que se revela no que diz Gombrich, “The painter had obviously tried to imagine what it would really look like if two people were facing each other in that way. He was no longer afraid of showing; only a small part of Achilles’ left hand, the rest being hidden behind the shoulder. He no longer thought that everything he knew to be there must also be shown. Once this ancient rule was broken, once the artist began to rely on what he saw, a veritable landslide started. Painters made the greatest discovery of all, the discovery of foreshortening. It was a tremendous moment in the history of art when, perhaps a little before 500 BC, artists dared for the first time in all history to paint a foot as seen from in front. In all the thousands of Egyptian and Assyrian works which have come down to us, nothing of that kind had ever happened”¹⁴.

A grande lição emprestada pela Grécia situa-se algures entre o séc. V e III AC e é sobretudo através da escultura que encontramos os maiores feitos deste período. No entanto, as coisas não se alteram radicalmente mas transformam-se, o que equivale a dizer que, sem grande esforço, notamos nas suas pinturas/decorações dos vasos¹⁵ uma *continuidade* que reflecte o apreço por composições equilibradas e uma linha bastante marcante, do ponto de vista do contorno. Contudo para o indivíduo (criador) as representações já não estão amarradas ao culto da morte, e pela primeira



5. A Morte de Orpheu (470 ac) – detalhe de vaso pintado.



6. Aquiles e Ajax a jogarem dados (540 ac).

¹² No período conhecido como “novo reino”, o faraó da décima oitava dinastia, Amenophis IV (Akhenaton), sendo considerado um herege, quebrou vários costumes na representação tradicional. Mas não durou muito, pois com o seu sucessor Tutankhamun as crenças antigas foram repostas continuando-se com o estilo milenar.

¹³ Esta sucessão aqui exposta não obedece à ordem categórica da “história da arte”, que se desenvolve cronologicamente. Por questões de simplificação e facilidade na exposição apresentada optamos por uma cronologia relativa.

¹⁴ Gombrich, E. H., *The Story of Art*, Londres: Phaidon, 1995, p.81.

¹⁵ Na medida em que a pintura estava mais confinada a aspectos meramente decorativos, encontrando-se essencialmente, em vasos. Não esquecendo que a fragilidade física da pintura é com certeza um factor a ter em conta, na medida que é grandemente responsável pela ausência de provas que nos chegaram aos nossos dias. Servem como excepção os murais decorativos, assim como os mosaicos descobertos em Pompeia (que foi descoberta durante uma escavação acidental, um camponês fazia um furo artesiano, dando origem às explorações que começaram em Março dia 23 de 1748), que apesar de ser uma cidade já romana, no fundo é uma continuidade dos cânones gregos, sendo que serve como elemento caracterizador da evolução, quer dos temas representados quer das formas de compor, onde se pode ver representado paisagens, naturezas-mortas, que não eram de todo comuns nos períodos anteriores. Para maior aprofundamento, cfr., Grant, Michael, *Cities of Vesuvius: Pompeii and Herculaneum*, Nova Iorque: The Macmillan Company, 1987.

vez, na história dos homens, começa-se a questionar a tradição e as lendas acerca de Deuses. Questiona-se, sem complexo, a natureza das coisas (é o momento do despertar da filosofia e começo do teatro no ocidente) e favorece-se o florescimento do espírito científico.

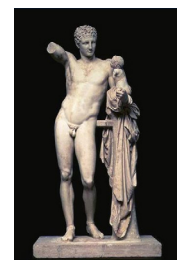
É significativo depararmo-nos com a escultura grega para reforçar a ideia de que não sendo uma época proeminente da imagem vai lançar elementos decisivos para a sua composição, que reflectem uma atitude perceptiva bastante interessada no modo de representar¹⁶, que até então nunca tinha sido questionado. Não podemos deixar de mencionar algumas obras e personalidades que são bastante significativas do sentido e valor que era atribuído à representação tridimensional, mais do que à representação bidimensional. Sendo que a representação tridimensional aborda de outro ponto de vista as questões inerentes à imagem.

Chegou-se a um conhecimento tal do ponto de vista da visão que se pode observar quer na obra de Fídias, quer na obra de Praxíteles (dois dos grandes criadores gregos, embora de períodos diferentes, que tinham por tema principal as representações do corpo humano), que realmente existe como que uma evolução concreta do olhar. Onde se nota que a rigidez dos períodos anteriores foi superada. Assim, a compreensão dos músculos e dos ossos, a forma de se articularem, remarcam não só a graça física, como a inerente beleza do corpo humano. No entanto, a sua procura de harmonia, fez com que as representações dos corpos fossem evidentemente conseguidas de uma forma mais intelectualizada (através do conhecimento) e menos observadora (através do olhar). Este facto não se encontra unicamente na obra de Praxíteles, mas em toda a criação do período mais naturalista da Grécia, pois dificilmente na natureza encontramos corpos tão perfeitos e simétricos como os representados no período da cultura helenística. Significando tal atitude que os escultores gregos viam a natureza de forma “idealizada”, e conseqüentemente, como remarca Gombrich (1995), é neste período que a arte evidencia a perda da ligação com natureza mágica/religiosa¹⁷.

Tal atitude tem levado os estudiosos a concluir que o escultor responsável pela obra era autónomo e as suas preocupações, quer do ponto de vista



7. *Dionísio* – frontão oriental do Parthenon (438-432 ac).



8. *Hermes* (Praxíteles) (330-320 ac).

¹⁶ A estatuária grega representa os mais altos padrões já atingidos pelo homem. Na escultura, o antropomorfismo – esculturas de formas humanas – foi insuperável. As estátuas adquiriram, além do equilíbrio e perfeição das formas, o movimento. No Período Arcaico os gregos começaram a esculpir, em mármore, grandes figuras de homens. Primeiramente aparecem esculturas simétricas, em rigorosa posição frontal, com o peso do corpo igualmente distribuído sobre as duas pernas. Esse tipo de estátua é chamado Kouros (palavra grega: homem jovem). No Período Clássico passou-se a procurar movimento nas estátuas, para isto, se começou a usar o bronze que era mais resistente do que o mármore, podendo fixar o movimento sem se quebrar. Surge o nu feminino, pois no período arcaico, as figuras de mulher eram esculpidas sempre vestidas. No Período Helenístico podemos observar o crescente naturalismo: os seres humanos não eram representados apenas de acordo com a idade e a personalidade, mas também segundo as emoções e o estado de espírito de um momento. O grande desafio e a grande conquista da escultura do período helenístico foi a representação não de uma figura apenas, mas de grupos de figuras que mantivessem a sugestão de mobilidade e fossem bonitos de todos os ângulos que pudessem ser observados.

¹⁷ Gombrich, *op. cit.*, p.111.

do modo de representar, de criar movimento, expressões, tensões, etc., eram situações que, mais do que qualquer outra coisa, demonstravam as qualidades do artista, que obviamente não se encontrava a soldo das instituições religiosas. Aliás, é neste período que começa a aparecer um interesse genuíno por parte da sociedade na obra produzida, "It was in this time, and in this atmosphere, that rich people began to collect works of art."¹⁸.

Não podemos, contudo, concluir que estes artistas tivessem desenvolvido leis que organizassem a visão, tais como a perspectiva, com o objectivo de representar o real. Inclusive os temas apresentados eram sempre compostos/tratados de um ponto de vista intelectual, mais do que da observação com o intuito de transcrever a realidade.

No entanto, na civilização Grega, verifica-se uma atitude, em relação à imagem, que já denota uma preocupação com factores determinantes para a tradução objectiva do real, inserindo nesta sobretudo a noção de movimento e um franco conhecimento do corpo humano. No entanto, através do movimento dos corpos na escultura, o tipo de imagem que esta civilização produz é bastante idealizado com propósitos de natureza intelectual, apelando para um observador "educado" mais do que para o seu contrário. Ou seja, a imagem não tinha [como iremos verificar durante a Idade Média (mais adiante no texto)], como função prioritária "ensinar/educar", mas sim venerar ou admirar o tema em questão.

Quanto à civilização Romana¹⁹, já se começa a adivinhar um novo modo de abordar as imagens, pois não é de espantar que uma civilização que se caracteriza essencialmente pelas suas conquistas sofra influências, ou melhor, adapte às suas necessidades e gosto aquilo que lhe advém da sua atitude conquistadora. Onde se verifica uma abordagem preocupada com a tradução do acontecimento, mais próximo da ideia de "diário". Ficando assim as suas produções com fortes indícios de outras culturas.

Porém, quanto à produção de imagens, é no retrato que se verifica realmente uma abordagem diferente, nova. Caracterizando-se essencialmente pela sua "franqueza", não escondendo que os romanos eram essencialmente gente que lidava com gente, as suas preocupações eram principalmente comandadas por essa vontade²⁰. Nada é mais significativo que os retratos dos imperadores²¹, onde se denota, pela primeira vez na arte de representar, uma componente verdadeiramente resultante da observação



9. Denarius de Augustus em prata (30-20 ac).

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Apesar de sabermos que esta civilização está altamente impregnada de cultura grega (os artistas que trabalhavam em Roma eram essencialmente gregos e mesmo os senhores de Roma quando adquiriam esculturas, ou as mandavam copiar, eram dos grandes mestres da Grécia).

²⁰ No entanto esta vontade estava ao serviço de uma organização política e o próprio império comandava as representações das figuras a serem retratadas, "En principio, solo los muertos ilustres tienen derecho a la efigie, pues son por naturaleza influyentes y poderosos, después los poderosos en vida, y siempre del sexo masculino." – Debray, Régis, *Vida e Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós, 1994, p.24.

²¹ Embora se encontrassem em moedas era essencialmente em forma de escultura (estátuas, cabeças e bustos) que estes retratos adquiriam grande valor estratégico, e apesar da pintura mural ter elaborado primorosos artifícios de aparência (ilusão) com o objectivo de superar o plano e representar o espaço real.

directa do motivo a representar. Quando nos deparamos com este bustos ficamos com uma forte impressão de que aquela pessoa realmente existiu. Não estava inerente a esta atitude a ideia de caracterizar o imperador como sendo um “deus”, mas antes um vencedor facilmente reconhecível pelos seus súbitos²². Temos uma forma completamente natural com os traços característicos da personagem representada, “Augustus had his portrait-busts sent to every village in the empire, and beyond its frontiers as well; and they were also copied locally. Like the coins (which circulated even more freely because they were smaller and cheaper), the busts were seen everywhere, and made it certain that the emperor’s features were familiar to everyone.”²³.

A produção romana, devido às suas extensões/conquistas territoriais, sofre decisões políticas que acabariam por, em grande parte, mudar o curso da história da humanidade no Ocidente. Tal facto deve-se essencialmente à mudança da capital do império Romano, “Em 323 a. D., Constantino, o Grande, tomou uma decisão de extraordinárias consequências e cujos efeitos se fizeram sentir até aos nossos dias: resolveu mudar a capital do Império Romano para Bizâncio, cidade grega que daí em diante se chamou Constantinopla (hoje, Istambul).”²⁴.

Inevitavelmente esta situação levou a uma grande divergência dentro do próprio Império Romano, que consequentemente também levou ao desenvolvimento de um cisma religioso. As divergências doutrinárias (o Papa em Roma *versus* seu Patriarca de Constantinopla), acabaram por criar uma Igreja Ocidental, a Católica, e uma Igreja Oriental, a Ortodoxa. Esta separação religiosa é que realmente vai ser o grande motor da abordagem às pessoas através da imagem, fazendo desse modo com que a imagem se torne num veículo agregador e como tal de importância até então nunca vista.

A igreja desde logo se apercebe da força das imagens, e no início da Reforma²⁵ com o intuito de defender e preservar o catolicismo, decidiu controlar a produção das imagens, fiscalizando de perto a iconografia, segundo René Huyghe (1986) impondo os temas dramáticos e comoventes. De forma que esta atitude espelha a capacidade depositada nas imagens de converter os espíritos aos dogmas da igreja. Segundo Régis Debray (1994), “Representar es hacer lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, aliviar una pena.”²⁶, e é precisamente aqui no “substituir” mais do que no “evocar” que assenta a maior parte da iconografia²⁷ da idade média²⁸.



10. Cabeça de bronze Augustus (30-20 ac).



11. Basílica de Sant' Apollinare (533-549 dC).

²² É sabido que estes retratos serviam um certo tipo de ritual que consistia em queimar incenso em frente a este bustos como prova de lealdade mais do que ao serviço de ordens religiosas. Cfr., primeira parte do livro de Grant, Michael, *Art in the Roman Empire*, Londres: Routledge, 1995, pp.3-25.

²³ Id., p. 6.

²⁴ Janson, *op. cit.*, p.193.

²⁵ Uma das preocupações do Concílio de Trento (veja-se mais abaixo no texto).

²⁶ Debray, Régis, *op. cit.*, p.34.

²⁷ Para se entender melhor o termo neste contexto, cfr. Infra, II Capítulo desta tese.

²⁸ Falar de *Idade-Média* trás consigo, obviamente, um passado, uma ligação, uma continuidade. As origens

Vamos verificar, na história do ocidente, um grande desenvolvimento da arquitectura religiosa. A arquitectura encontra, durante o período designado pela Arte Paleocristã e Arte Bizantina, um desenvolvimento rápido e monumental, o que acabou por possibilitar uma superfície esplêndida, cheia de possibilidades culturais/educacionais, quanto ao local em que se encontrava e devido à sua grandiosidade, "A arquitectura teve um lugar de destaque, operando-se nela importantes inovações. Foi herdeira do arco, da abóbada e da cúpula, oriundas do Irão, da antiga Síria e da Caldeia. Mas, também, do plano centrado, de forma quadrada ou em cruz grega, com cúpula central e absides laterais, originário da Arménia."²⁹ Ora, tal superfície estava dentro dos locais de culto religioso e assim fazia todo o sentido que algo que lá fosse representado devesse adjuvar ao culto.

A importância do local (parede vertical de grandes dimensões) era de tal forma proeminente (inclusive, é caracterizador do nome atribuído ao tipo de arte daí decorrente), que deu origem a um processo/técnica de expressão artística nova que caracteriza fortemente a arte "parietal paleocristã", os mosaicos.



12. O milagre dos peixes (520 dc) – Mosaico da Basílica de Sant' Apollinare.



13. Génesis de Viena: Jacob lutando com o anjo. Página do Princípios do século VI dc (detalhe).

Os mosaicos, devido à sua luxúria, facultaram um meio propício à representação, "(...) mas com o intuito de realizar uma «ilusão de irreabilidade», um reino luminoso povoado de seres ou símbolos celestiais"³⁰. A representação nos mosaicos é sempre esquemática, sem preocupação de volumes, sem modulação ou ilusão de espaço em profundidade. Portanto, assumindo consequentemente, de uma forma bastante marcante, uma função decorativa. Nota-se geralmente uma representação austera das personagens, o que de algum modo simboliza a renúncia ao mundo material em favor do mundo espiritual. No entanto e apesar da sua estilização verifica-se uma forte individualização nos rostos representados. As cenas inclusive sofreram alterações, não só do ponto de vista da narrativa como dos conteúdos, pois passamos a ter longas sequências bíblicas (capítulos). Reportando a parede ao livro, complementando este³¹.

Como não podia deixar de ser, a expansão da religião, que se estendeu a todas as artes, foi originar uma grande produção de documentos. Muitos desses documentos/livros eram bastante decorados, através da *iluminura*³²,

deste período estão fundadas de algum modo na arte Paleocristã – Bizantina. Como tal, e para não remeter o estudo para uma exaustiva referência histórica, passamos para aquilo que consideramos a primeira época proeminente da imagem – a época medieval.

²⁹ Pinto, Ana Lúcia, *op. cit.*, p.250.

³⁰ Cfr., Janson, *op. cit.*, p.199.

³¹ Todas as representações anteriores que apareciam nas paredes até então tinham, de certo modo, uma vertente mais pragmática, mesmo que enunciativa de hábitos, mas aqui a lógica é sequencial e capitular como ao jeito da literatura, reflectindo uma abordagem intencional que reportava a um documento concreto – a bíblia.

³² O termo "iluminura" é geralmente empregue para designar todo o conjunto pictórico de carácter decorativo ou ilustrativo que acompanhava os textos dos códices e dos livros manuscritos do período medieval. Durante os primeiros tempos do cristianismo foram realizados muitos livros iluminados mas poucos exemplares sobreviveram até hoje, à excepção de algumas bíblias do século VI. Mais tarde, entre os séculos VII e IX, esta forma artística teve grande desenvolvimento nos isolados mosteiros irlandeses e ingleses que,

onde as próprias encadernações, quando existentes, eram bastante sumptuosas³³. A presença de imagens nos livros litúrgicos³⁴ aparece por volta do séc. VII. Esta forma de narrar, através da iluminura, reconduzia a imagem para um campo onde só o estritamente relevante teria lugar. A representação e dessa forma as ideias que expressassem com maior simplicidade e clareza o tema tratado ganhavam espaço às representações em detalhe.

Outro factor determinante na função que passa a ser atribuída à imagem representada acontece pelo facto da escultura estar a ser tomada por uma vaga de “culto de ídolo”, e como tal a sua proibição com o intuito de acabar com a idolatria, “Statues were too much like those graven images and heathen idols that were condemned in the Bible”³⁵. Consequentemente, a escultura passa, essencialmente, a ser executada em baixo-relevo³⁶ mais do que em vulto redondo. Confinou-se este tipo de actividade em primeiro plano à ornamentação arquitectónica e aos poucos foi substituída por um tipo de objectos móveis efectuados em metal e marfim, sendo sobretudo polípticos, conjunto de dois ou mais painéis independentes, mas subordinados ao mesmo assunto, decorados com temas bíblicos.

A imagem realmente começa a ser uma mais-valia de tal forma poderosa para a religião (e como tal é um pau de dois bicos) que esta vê-se obrigada a *legislar* sobre ela (através da instituição que se revela na Igreja). O próprio Papa Gregório o Grande, no ano de 754, que fazia parte da igreja situada na parte do Império Romano Ocidental, e que teve um papel fundamental para o desenvolvimento da arte ocidental, é levado a defender a imagem, argumentando que a maior parte das pessoas não sabiam o Latim, nem falado nem escrito, e por tal se justificava o valor da imagem como meio de ensinamento.



14. Livro de Horas, «Fuga para o Egipto».



15. Cristo e os Apóstolos (séc. XII), altar frontal, madeira policromada.

posteriormente, a transmitiriam ao resto da Europa. A partir do século X acentuou-se a tentativa de integração dos textos com as imagens, através da adopção de esquemas compositivos muito diversificados. Para além das imagens figurativas de sentido narrativo, era frequente o uso de elementos ornamentais, em forma de molduras ou de frisos, de carácter abstracto-geométrico ou vegetalista, que articulavam as ilustrações com o texto. Na época gótica, a produção de iluminuras expandiu-se bastante, abandonando o ambiente restrito dos *scriptorium* dos mosteiros, para se desenvolver, em algumas cidades importantes como Paris, numa profissão autónoma que se organizava em guildas (associação corporativa medieval, na Flandres) ou corporações. Os livros manuscritos, de carácter religioso ou profano, então realizados respondiam a solicitações de famílias ricas, da nobreza ou dos próprios reis. De entre estes destaca-se o livro *Les Très Riches Heures du Duc de Berry*, produzido entre 1413 e 1416 pelos irmãos Jean e Paul Limbourg. A produção de manuscritos iluminados entrou em declínio após a invenção da imprensa em meados do século XV.

³³ Por vezes aparecem em marfim ou mesmo feitas por ourives, sublinhando o facto de que a liturgia era um momento importante onde estes objectos, requintados, acabavam por remeter para a glória de Deus.

³⁴ Este género de livros ilustra a vida de Cristo, representando as figuras dos santos e os retratos dos evangelistas. Estas imagens tinham várias funções, sendo que a mais importante era a de venerar a Deus pela sua bondade, assim como também a de estruturar a corte segundo uma ordem litúrgica, não só do ponto de vista político como social (a própria *Corte Celestial* – Pai, Filho, Espírito Santo, Santos, Anjos, Arcanjos, Serafins e Querubins – é uma estrutura similar à corte terrena).

³⁵ Gombrich, *op. cit.*, p.135.

³⁶ Os sarcófagos de mármore executados a partir do séc. III, feitos para personalidades eminentes da Igreja, dão-nos conta de tal.

No entanto, as imagens descritivas/tradutoras do visível, que os gregos e romanos tinham usado, com bastante detalhe, não seriam a forma mais adequada para ensinar as escrituras e assim as imagens a ser usadas teriam que narrar os seus pressupostos (sempre de cariz religioso) da forma mais clara e simplificada possível. Neste sentido, tudo o que poderia ser considerado supérfluo deveria ser suprimido e como tal as imagens foram ficando cada vez mais simplificadas.

Esta questão das imagens, enquanto mais-valia, não é abordada de um ponto de vista passivo. Pois a parte Oriental do Império Romano, que também estava consciente do poder das imagens, decide simplesmente ser contra o uso de imagens de índole religioso, susceptíveis de conduzir à idolatria. Estes, designados por Iconoclastas³⁷, que ficaram conhecidos por serem os destruidores de imagens³⁸, correspondiam aos Orientais (ortodoxos). Os outros, os Iconófilos³⁹, que eram essencialmente monges que se encontravam nas províncias Ocidentais (católicos), eram contrários a esta posição, apelando não só para a necessidade das imagens, como lhes atribuíam propriedades sagradas.

Esta divisão, entre católicos e ortodoxos, reflecte a distante abordagem teológica assente na relação com a figura de Cristo, o que transmite a união (para os católicos) e a dicotomia (para os ortodoxos) entre o humano e o divino, "Because icons presented the danger that they would be confused with the person portrayed in them, and in the case of holy men and women possibly adored, Jews tented to avoid pure likenesses altogether."⁴⁰.

Após este começo, atribulado, da primeira época, que consideramos proeminente da imagem, a época medieval, e antes de passarmos para a parte final, vulgo designada "alta idade média", temos obrigatoriamente que referir o estado da situação da "baixa idade média", que se situa entre o séc. V e o séc. XV (período de grandes migrações e guerras, também responsável pela ausência de documentação que o caracteriza, de tal forma que é neste período que se formaram mais ou menos os países da Europa tal como nós os conhecemos hoje).

Neste momento pouco documentado da história (em grande parte porque pouco restou para contar o que é que quer que fosse), a Europa sofreu grandes invasões de povos vindo do norte, os designados bárbaros⁴¹, que pouco mais faziam, aos olhos da Europa do sul, do que destruir e pilhar. Para eles a escultura de vulto (a estátua), assim como a pintura de grandes superfícies não tinha expressão – um dos factores para tal deve-se ao nomadismo destes povos que não era compatível com a execução de

³⁷ Gombrich, *op. cit.* p.138

³⁸ Atingindo o seu apogeu no início do séc. VIII.

³⁹ Janson, *op. cit.*, p.209.

⁴⁰ Kessler, Herbert L., *Spiritual Seeing: Picturing God's Invisibility in Medieval Art*, Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, Middle Ages Series, 2000, p.3.

⁴¹ Designação que se deve à comparação da atitude destes povos (Saxões, Vikings, Vândalos, Ostrogodos, etc.) com os povos Gregos e Romanos.

templos (arquitECTURA pesada, não conciliável com o imperativo do modo de vida praticado por estas gentes). No entanto a temática das suas formas (móveis), constituem a essência da arte germânica. De expressão plástica que assentava essencialmente em ricos padrões de decoração geométrica cheios de encanto mítico (animalista - dragões e pássaros), que nos alertam para um uso da imagem com propriedades mágicas (as figuras totémicas que encimavam as proas dos barcos dos vikings são um bom exemplo disso).

Durante todo o período da Idade Média as várias disciplinas de expressão plástica não actuavam de forma independente entre si, mas juntavam esforços em torno daquilo que seria o maior veículo de expressão, ou seja, o edifício do culto, a igreja, que se revela pela arquitectura. Deste modo quer a escultura quer a pintura estavam de certa forma subordinadas às paredes destes edifícios, servindo-lhes de decoração e ao mesmo tempo de culto. Estes edifícios românicos eram já pensados para enquadrar em zonas determinadas a escultura (portais de acesso, capiteis, cornijas, etc., geralmente pontos importantes na estrutura do monumento), e em outras a pintura (abside⁴² e paredes superiores da nave principal). Ora, os povos vindo do norte, ao contactarem com esta forte tradição, Cristã, foram levados/influenciados a integrar nas suas execuções elementos quer duma quer de outra civilização e assim se foram fundindo as culturas.

Desta interpelação cultural/visual resultou que as imagens sofressem uma orientação bem diferente das seguidas nas culturas que se encontravam muito mais a oriente, como no caso de Bizâncio (capital do Império Romano do Oriente), onde as imagens permaneceram muito iguais a si próprias, resultante de uma não confrontação, durante muitos séculos. Uma das principais funções das imagens era a de transmitir, essencialmente para os leigos, a fé através da mensagem visual, que assentava na vida e acontecimentos dos personagens das sagradas escrituras. Os mosteiros, que começaram a aparecer por toda a Europa Ocidental, eram os grandes difusores da religiosidade, mas se fossem detentores de relíquias,⁴³ tornavam-se locais de peregrinação, aumentando assim o poder das ordens⁴⁴ religiosas.

Esta forma de continuidade das imagens existentes que atravessou grande parte da história do período da idade média teve o seu preço. Pois



16. Cabeça de Dragão da Barca Funerária de Oseberg (825 dc).

⁴² Parede semicircular (no estilo românico) ou poligonal (no estilo gótico), por detrás do altar-mor, que fecha a nave principal de uma igreja.

⁴³ Que pode ser uma parte do corpo de um santo ou qualquer objecto que lhe pertenceu ou fez parte do seu suplício. Que pode ser uma parte do corpo de um santo ou qualquer objecto que lhe pertenceu ou fez parte do seu suplício.

⁴⁴ Congregação de pessoas eclesiásticas unidas pelos mesmos votos, vivendo conforme certa regra, sob a autoridade de um chefe espiritual, por exemplo: São Bernardo, São Domingos, São Francisco. Existiram, também, na Idade Média ordens de cavalaria, que tiveram origem nas Cruzadas. Foram instituídas, inicialmente, para reunir sob a mesma lei os cavaleiros que se dedicavam quer a cuidar dos peregrinos da Terra Santa, quer à conquista e guarda do Santo Sepulcro. – Pinto, Ana Lúcia, et al., *Cadernos de História de Arte* – 4, Porto: Porto Editora, 2000, p.22.

devido a tanta continuidade (mais “cópia” do que outra coisa qualquer) assistiu-se a, como que, um aparente retrocesso do ponto de vista da representação do real enquanto tradução objectiva, “When the medieval artist of this period had no model to copy, he drew rather like a child.”⁴⁵.

Pensar-se que este período é um retrocesso, quer nas técnicas quer na capacidade de representar as imagens, pela sua “falta/perda de capacidade habilidosa”, é perder o centro do interesse deste homens que mais estavam interessados em explorar novos efeitos para atingir os seus objectivos do que preocupados em serem os continuadores da virtuosidade helenística.

Reafirmando a sua capacidade para *orientar*, a imagem torna-se num elemento objectivo, pela primeira vez na história, com uma função absolutamente determinada – *educar*. Com esta função por lema, a simplicidade nos métodos de representação acabou por permitir uma grande liberdade no uso das formas e das cores nas suas composições. Esta “catolicidade da imagem”, (obrigatoriedade em ser um meio de comunicação poderoso para os católicos) fez com que se desenvolvessem códigos de representação facilmente identificáveis, dando à imagem uma propriedade intencional, codificada em sentido directo⁴⁶. Uma vez não preocupados com a tradução objectiva da realidade utilizam deformações de modo a acentuar o conjunto, realçando os pormenores significativos tornando mais evidente as situações, “Painting was indeed on the way to becoming a form of writing in pictures.”⁴⁷.

Como já exposto acima, as posturas tomadas pelas “duas Europas”, Ocidental e Oriental, conduziram as suas culturas por caminhos completamente diferenciados. Devido às conquistas e nomadismos da parte Ocidental, este lado da Europa foi aglutinando e adaptando, ao longo dos tempos, novas formas de pensar e solucionar as suas necessidades, enquanto que na parte Oriental os estilos foram-se mantendo, pois sem grandes turbulências não se via razão para mudar.

Neste sentido e por este facto, no Ocidente, dá-se uma evolução técnica espantosa, que se traduz numa internacionalização do estilo da arquitectura românica exposto essencialmente pelas catedrais. Neste tipo de espaço encontramos a escultura bastante valorizada, funcionando como verdadeiros livros abertos – dos portais das igrejas aos seus altares, assim como nos retábulos, colonelos e nos mainéis. Nota-se por parte destes escultores uma aproximação aos seus motivos com um novo espírito, pois as estátuas já não são apenas vistas como símbolos sagrados, guardiões da moral, mas também enunciadoras de uma vida terrena/física. Vemos que



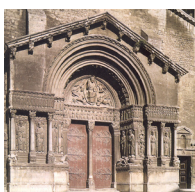
17. Jesus a lavar os pés de S. Pedro, do Evangelário de Otão III – 1000.



18. A Anunciação (Manuscrito - 1150).



19. São Francisco de Assis (Giotto Pisano, séc. XIII), fresco.



20. Fachada da igreja Saint-Trophime (1190).

⁴⁵ Gombrich, *op. cit.*, p.169.

⁴⁶ As mãos das figuras (anjos e santos) enunciam as suas intenções. Quando a mão direita está levantada com os dedos (indicador e médio) semi-esticados, significa que a personagem está falando; do mesmo modo, quando as mãos estão ambas levantadas (à altura do peito) é porque se está a receber graças; a pomba branca é a representação do espírito santo; o Paraíso revela-se numa planta; etc.,

⁴⁷ Id., p.183.

cada figura representada se começa a transformar num ser com vontade, diferente dos outros embora parte do mesmo cenário. A simetria continua a ser uma forma de resolução de problemas na composição, mas denota-se nos grupos uma tentativa de particularizar os gestos e as posições dos corpos com o intuito de atribuir “vida” aos personagens. Outro aspecto que denota uma nova vontade de utilizar o novo espírito desta época é a determinação destes escultores começarem a tentar perceber e a tratar o panejamento como elemento de caracterização do corpo.

As catedrais com o seu peso religioso e político acabam por se desenvolver em diversas formas e feitios⁴⁸, como que à medida das regiões que lhes davam abrigo, formando assim escolas, centros de estilos⁴⁹ – França com a Aquitânia, Borgonha e Languedoc; Itália com a Lombardia e a Toscana; Inglaterra; Alemanha; e Espanha – que as tornaram construções aglutinadoras de todas as outras artes.

Sendo a catedral a igreja do bispo⁵⁰ e como tal a igreja da cidade, esta torna-se aglomeradora, convergindo para as suas imediações todos os estratos sociais, “Paris, cidade do rei, primeira cidade na Europa medieval a tornar-se verdadeiramente capital – o que Roma desde há muito tempo tinha deixado de ser. Capital não dum império, nem duma cristandade, mas dum reino, do Reino. A arte urbana que culmina em Paris nas formas a que chamamos góticas aparece como uma arte régia. Os seus temas principais celebram uma soberania, a de Cristo e da Virgem. Na Europa das catedrais afirma-se o poder dos reis que se liberta da asfixia feudal e se impõe. Antes de inventar, para Saint-Denis, as fórmulas da nova estética, Suger forjara ao serviço do Capeto a imagem dum rei suserano, ponto mais alto duma hierarquia piramidal e reunindo em feixe na sua mão todos os poderes que durante mais de um século se tinham dispersado no feudalismo. De facto, depois de 1200, entre todos os Estados que a partir de então se reconstituem, um há, mais vasto, mais bem estruturado que todos os outros: é o reino cujo senhor reside na cidade de Paris.”⁵¹

E é aqui que se desenvolve, segundo Georges Duby (1979), em Saint-Denis, a nova vontade de olhar o mundo de um ponto de vista diferente,

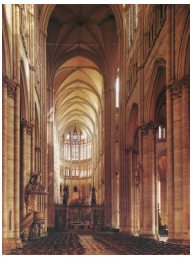
⁴⁸ Tecnicamente desenvolve-se o arco estruturante românico que suporta na sua quase totalidade uma abóbada, esta de formas variadas, que acarreta consigo a arte de aparelhar pedra que desenvolve paredes cheias de pilares e contrafortes; as plantas diversificam-se, com arcadas, tribunas, clerestórios, etc.; os elementos decorativos distribuem-se pelas cornijas, arcaturas, portais, etc

⁴⁹ Um estilo, segundo Henri Focillon, é um desenvolvimento, um conjunto coerente de formas, unidas por acordo recíproco, mas cuja harmonia se procura, se faz e desfaz com diversidade. É devido aos elementos formais que funcionam como índice que são o seu vocabulário, uma sintaxe. Atribui as mediadas e relações/proporções das partes a sua afirmação (assim os gregos distinguem as suas ordens). – Focillon, Henri, *A Vida das Formas*, col. Arte & Comunicação, nº38, Lisboa: Edições 70, 1988; já para Gombrich, tudo não passa de um processo, máscaras, para dividir basicamente duas categorias, o clássico e o não clássico, “That procession of styles and periods known to every beginner - Classic, Romanesque, Gothic, Renaissance, Mannerist, Baroque, Rococo, Neo-Classical and Romantic - represents only a series of masks for two categories, the classical and the non-classical.” - Gombrich, E. H., *Gombrich on the Renaissance: Norm and Form*, Londres: Phaidon, 1999, vol I, p.83.

⁵⁰ Duby, Georges, *O Tempo das Catedrais: A Arte e a Sociedade, 980-1420*, Imprensa Universitária nº.8, Lisboa: Editorial Estampa, 1979, p.99.

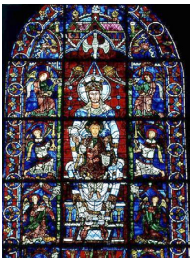
⁵¹ Id., p.100. Suger era Abade, um monge Beneditino, clunialense dado aos luxos e riquezas e com uma forte percepção política

onde a obra passa a incorrer numa nova ideia, “Deus é Luz”, “Desta luz inicial, incriada e criadora, participa cada criatura. Cada criatura recebe e transmite a iluminação divina segundo a sua capacidade, isto é, segundo o lugar que ocupa na escala dos seres, segundo o nível em que o pensamento de Deus hierarquicamente a situou. Proveniente duma irradiação, o universo é um fluxo luminoso que desce em cascatas, e a luz que emana do Ser primeiro instala no seu lugar imutável cada um dos seres criados. Mas ela une-os a todos. Laço de amor, irriga o mundo inteiro, estabelece-o na ordem e na coesão e, porque todo o objecto reflecte mais ou menos a luz, esta irradiação, por uma cadeia contínua de reflexos, suscita desde as profundidades da sombra um movimento de reflexão, para o foco do seu irradiamento.”⁵².



21. Catedral de Amiens (1218-47).

Este motor, luz, acabou por impulsionar toda a arquitectura. Que na verdade se constitui como um ponto de chegada de contínuos aperfeiçoamentos técnicos e estéticos da cultura anterior. A principal inovação técnica foi, sem dúvida, o arcobotante que é mais dinâmico que o arco românico usado na construção até então. Uma vez que exerce menor pressão lateral permite alterações de base a nível da construção dos edifícios – abóbadas de cruzeiro de ogivas; abóbadas estreladas; abóbadas de leque – potencialmente mais leves, as ogivas puderam ser construídas cada vez mais alto, acentuando a verticalidade, criando-se amplas janelas e espaços imensos para acolher os fiéis.



22. Nossa Senhora, painel central Catedral de Amiens (séc. XII).

Com tanta elevação sem necessidade de sustentação mural, nenhum material se apresenta mais conveniente do que o vidro. Pois ao deixar passar a luz oferece uma superfície translúcida, consequentemente, a ser pintada, dando origem aos vitrais (que vão de certa forma ocupar o lugar da pintura dentro dos espaços de culto). Os vitrais aparecem como sendo uma forte expressão da espiritualidade e um meio, diria, privilegiado, para criar um ambiente adequado ao culto. Logo teriam enquanto local, obrigatoriamente, de ser os grandes intérpretes da religiosidade em imagem⁵³.

Sendo que tecnicamente as cores dos vitrais são, por natureza do meio, bastante vibrantes, facilmente se prestam a um grande simbolismo – azul (céu, as alturas), vermelho (a vida, a energia), amarelo (o precioso, o ouro), verde (a natureza, a criação) e branco (a paz, a pureza). Uma das características mais marcantes deste meio é a sua linearidade. Deste modo os vitrais substituíram, sobretudo em França, as pinturas murais introduzindo nos espaços de culto um cromatismo translúcido tão bem acolhido por este novo estilo.

Acompanhando este novo espírito esteve a iluminura, que também deve o seu desenvolvimento, enquanto técnica, ao facto da expansão demográfica das cidades, o que fez com que as imagens em suportes transportáveis circulassem em maior número. Resultando, por outro lado, que estas iluminuras que no período anterior eram executadas por religiosos

⁵² Duby, *op. cit.*, p.105.

⁵³ Tal com nas iluminuras os temas eram retirados do antigo e novo testamento, do novo culto da Virgem Maria, da vida dos Santos e da vida de Cristo.

(executadas pelos copistas, que eram no fundo os monges, que obedeciam às imposições da ordem sem alteração das imagens), agora fossem também executadas por laicos, que demonstravam outras preocupações, mais próximas da “realidade”, onde, inclusive a cor se foi associar a uma simbologia própria que correspondia a convenções políticas, sociais e religiosas – os “*Livros de Horas*”⁵⁴ de pequenas dimensões e ricamente decorados atestam esta situação.

França ocupava um papel central na Europa do séc. XIII. Só a partir da segunda metade desse século é que o resto da Europa começa a imitar as novas formas e métodos fazendo com que as representações se apresentassem mais naturais e convincentes. Porém, o sentido da representação não estava realmente preocupado com a resolução de problemas de visão associados à tradução objectiva⁵⁵, o que interessava era uma mensagem muito concentrada em questões centrais e como tal os problemas, embora não menores, eram de outra natureza.

Se no Norte da Europa os espaços das igrejas estavam orientados para uma forte presença da verticalidade e como tal entregues mais ao vidro do que à parede, assim não acontece pela Itália⁵⁶. Em Itália, as igrejas apresentavam formas mais largas e mais baixas favorecendo grandes superfícies murais, que vão ser, constituído que estava o “espírito da luz”, tomadas pelos frescos⁵⁷. Sendo precisamente através deste suporte que vamos encontrar uma grande originalidade e uma mudança fundamental quanto à transcrição da realidade, pois começa a fazer parte integrante das preocupações da imagem a volumetria assim como a ilusão do espaço. A pintura italiana acabou por se apaixonar pela capacidade de revelar o real através da forma, através dos efeitos da perspectiva criando a ilusão da terceira dimensão, simulando, de um modo aparentemente mais convincente, o espaço.



23. «Reunião dos três Reis Magos», *Les très riches heures du Duc de Berry* (Irmãos Limbourg, 1416).

⁵⁴ Livro de orações, ilustrado e destinado ao uso pessoal. Constitui tanto uma espécie de devocionário, como um belo objecto. Podia pertencer a um alto eclesiástico, a um nobre, ou, simplesmente, a um coleccionador. Durante o século XV as suas dimensões diminuíram bastante, tornando-o portátil. A sua estrutura é composta por um calendário, em que cada mês é ilustrado pelo zodíaco e pelas horas com orações destinadas à paixão de Cristo, à Virgem, aos santos e aos defuntos... A sua dupla finalidade - oração e contemplação - levou muitos nobres a coleccioná-los em diferentes tamanhos e de diferentes ilustradores, distinguindo-se pelos nomes de *Muito Ricas Horas*, as *Belas Horas*, as *Grandes Horas* ou as *Pequenas Horas*. - Pinto, Ana Lúcia, et al., *Cadernos de História de Arte* - 5, Porto: Porto Editora, 2000, p.42.

⁵⁵ No entanto, pela sua vertente espacial, a escultura estava guarnecida de facilidades que para os pintores não eram nada simples. A representação de escorço e a representação de profundidade eram coisas muito difíceis de conseguir.

⁵⁶ Florença, Veneza, Milão, Siena... a Lombardia em geral, adquire uma grande autonomia que fez com que estas cidades se constituíssem quase como estados independentes, pois devido ao comércio mediterrâneo para além da expansão demográfica acontece uma grande afluência de capital e consequente fortalecimento da classe burguesa.

⁵⁷ “El término «fresco» se emplea para describir el proceso tradicional del buon fresco, consistente en pintar sobre una pared preparada con argamasa húmeda, usando pigmentos mezclados sólo con agua. Cuando la masa de yeso y cal se seca, fragua y se endurece como una roca, y los pigmentos quedan formando parte integral de la superficie.” - Mayer, Ralph, *Materiales y Técnicas del Arte*, Madrid: Hermann Blume, 1985, p.293.

I.1.2 Perspectiva (humanista)

Uma grande dose da responsabilidade de entender a superfície como um elemento terreno recai sobre um pintor florentino genial, Giotto di Bondone (1267-1337). Utilizando uma nova concepção espacial e tratamento da forma nas suas obras, foi ele o grande responsável pela ruptura com a pintura de influência oriental.



24. O sonho de Joaquim, (1305), fresco, Capela Scrovegni.

“Diz-se que Giotto proclamara a pintura como superior à escultura, o que não seria afirmação vã porque, de facto, Giotto marca o início do que pode ser chamado «a era da pintura» na arte do Ocidente. O momento decisivo é o ano de 1334, quando foi nomeado director das obras da catedral de Florença, uma honra e responsabilidade até então reservadas a arquitectos e escultores.”⁵⁸. Esta comparação com a escultura denota o sentido mais volumétrico e espacial da superfície pictórica, o que transporta consigo todo um novo conceito de imagem. Em vez de usar os métodos que até então transformavam as “imagens em palavras”, a modos de extensões directas, Giotto criava a ilusão de que a cena se estava a passar em frente aos olhos dos fiéis (atribuindo a esta um factor de teatralização da realidade).

Através de formas amplas e simples, os conjuntos de personagens, actuam nas cenas em contraste com a singeleza austera dos cenários. O espaço não é tratado como sendo um elemento preponderante na composição, pois a sua atenção está voltada para o conteúdo emocional do tema, “He goes direct to the heart of the event and brings the incident before us in its natural setting, just as it must have happened. The spirited way of setting out the holy stories and embellishing them with intimate, individual traits, he took over from the preachers and poets of the Franciscan school, who had accustomed the people to this kind of approach, only, the essence of his power lies, not in poetic invention, but in pictorial representation, for he made visible things which no one before had ever been able to render in pictures.”⁵⁹.



25. Consagração da capela (1317), fresco (detalhe), Capela de San Martino.

Entretanto, o espaço e a volumetria começam a atrair vários pintores – dos quais se destaca Simone Martini (1284-1344), que através da linha fornece requinte e graciosidade às suas figuras criando ambientes ricos de dramatismo, onde os panejamentos, assim como as figuras são muito requintados, o que de algum modo denota em si uma nova forma de olhar para a imagem. É certo que a Europa, mais do que nunca, começa a ser um local de grande intercâmbio de conhecimentos que se distribuem essencialmente por dois pólos que sofreram, como já notado, duas abordagens formais de estilo: a tradição gótica e a italiana. Se por um lado se complementam por outro vão dar origem a uma fusão. Criando assim um “novo” estilo que será admitido como sendo o “estilo internacional”, que aparece por volta de 1400, “Artists and ideas traveled from one centre to another, and no one thought of rejecting an achievement because it was ‘foreign’. The style which arose out of this mutual give-and-take towards the end of the fourteenth century is known among historians as the “International style”. ”⁶⁰.

⁵⁸ Janson, *op. cit.*, p.325.

⁵⁹ Wölfflin, Heinrich, *Classic Art: An Introduction to the Italian Renaissance*, Londres: Phaidon, 1997, p.3

⁶⁰ Gombrich, *op. cit.*, p.215.

As características mais marcantes nos artistas deste estilo prendem-se com o requinte da observação. Pois o modo de se expressarem vai ficando cada vez mais afastado da forma simbólica usada pelos artistas anteriores.

Através de um olhar minucioso e cheio de detalhe de elementos que se apresentam nos espaços das representações, estes artistas criam a ilusão da realidade, essencialmente por emprestar uma atenção minuciosa a todos os pormenores, "Now the artist's job included a different skill. He had to be able to make studies from nature and to transfer them to his pictures. He began to use a sketchbook, and to lay up a store of sketches of rare and beautiful plants and animals."⁶¹. A sua atenção a todos os elementos é tal que as imagens começam a ser observadas e avaliadas pela capacidade demonstrada pelo artista em conseguir grande minúcia e detalhe nas suas composições. No entanto as mentes inquietas dos artistas não se contentavam unicamente com o detalhe dos elementos representados a partir da observação da natureza – animais ou vegetais; eles começam a ficar mais interessados em perceber as leis da visão, da representação do espaço e consequente o conhecimento do corpo humano.

Diz H. W. Janson, "O Renascimento começou quando os homens se aperceberam de que já não viviam na Idade Média."⁶², o que é facto é que agora, e pela primeira vez na história da humanidade, o homem tem a consciência da sua própria existência. Como tal, tem discernimento suficiente para avaliar a história. Situação totalmente diferente do que acontecia até então, na medida em que tudo era olhado como sendo uma continuidade⁶³.

Confiança e esperança eram o lema do Homem do séc. XIV, sobretudo em Itália, pois acreditava que a arte, a ciência e a sabedoria que haviam florescido no período clássico poderiam agora ser recuperadas e suplantadas. Daí o termo Renascer, que dá todo o mote ao Renascimento.

Não obstante a cultura clássica Greco-Romana ter tido um papel fundamental no desenvolvimento das mentalidades da época, não se pode dizer que o Renascimento se deve exclusivamente a essas culturas, pelo contrário, segundo Gombrich, "We can see clearly, in fact, that by this time Donatello, like his friend Brunelleschi, had begun a systematic study of Roman remains to help him bring about the rebirth of art. It is quite wrong, however, to imagine that this study of Greek and Roman art caused the rebirth or 'Renaissance'. Almost the opposite is true. The artists round Brunelleschi longed so passionately for a revival of art that they turned to nature, to science and to the remains of antiquity to realize their new aims."⁶⁴.

Na realidade, as obras desenvolvidas durante o período do renascimento acabam por reflectir de uma forma positiva todas estas intenções. Adoptando o humanismo da época, assim como o culto do individualismo, os artistas abandonaram, de algum modo, as práticas usadas até então e passaram



26. David (1430) Donatello, bronze.

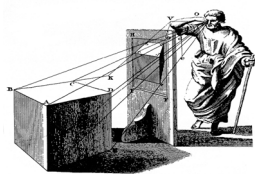
⁶¹ Gombrich, *op. cit.*, p.220.

⁶² Janson, *op. cit.*, p.350.

⁶³ No texto de introdução ao Renascimento (p. 350-351) da *História da Arte* de Janson, H.W., pode avaliar-se de uma forma sucinta e bastante clara esta transformação.

⁶⁴ Gombrich, *op. cit.*, p.235.

a aplicar o seu cunho pessoal, técnico, conceptual, partindo para novas aventuras na criação. Desenvolvendo novos cânones, assim como novos temas, com o fim de melhor/expressar os seus conhecimentos através da arte – que consideravam o melhor caminho não só para igualar a natureza como mesmo para a superar.



27. O princípio da perspectiva linear, gravura (Londres, 1811).

As imagens neste período sofrem uma grande transformação formal, técnica e estética, quase em simultâneo, "For the first time, the picture becomes a stage, constructed by establishing a unified point of vision; a space in which people, trees, houses, have their specific place, which can be geometrically calculated."⁶⁵. Através da geometria (perspectiva rigorosa), elas passaram a tratar o espaço, assim como a luz, de uma forma coerente e credível, fazendo com que os objectos e figuras representados sofressem uma naturalidade crescente, dando ao conjunto uma verdade quase inquestionável do ponto de vista da realidade enquanto processo de visão/observação.

Toda a composição é centrada no olhar do espectador⁶⁶. Razão pela qual Leon Battista Alberti (1404-1472) em 1435 a chamou de janela⁶⁷. A metáfora da janela serve assim como meio que permite às aparências sair e entrar na mente do observador (as convenções designam estas aparências pelo nome de realidade)⁶⁸.

Para complementar esta nova abordagem temos como factor importantíssimo o desenvolvimento da pintura a óleo. Apesar de Giorgio Vassari (1511-1574) afirmar na sua obra, *A Vida dos Pintores*, que se deve a Jan van Eyck o desenvolvimento desta tecnologia, facto rebatido já em 1781⁶⁹, esta nova forma de usar os materiais na pintura não apareceu repentinamente e não é dependente de uma personalidade ou escola, mas sim de um desenvolvimento lento e gradual.

Durante a idade média a técnica mais aproximada à do óleo, tinha sido a usada em madeira, a têmpera⁷⁰, que, e apesar de tudo, devido à sua constituição não permitia realizar uma mistura tão gradual das cores quanto o óleo, e consequentemente impedia uma progressão contínua de valores cromáticos, dificultando, comparativamente com o óleo, a representação de vultos/figuras de modo mais credível (contando para tal, também, a perícia do seu executor).

⁶⁵ Wölfflin, *op. cit.*, p.5.

⁶⁶ Pois a imagem era um plano que intersectava a pirâmide da visão (plano que organiza esquematicamente o modo de ver, onde o olho se encontra como sendo o ponto de onde as linhas que parametrizam o campo de visão se desenvolvem). Através desta representação, que é como um feixe luminoso de um farol, as aparências, ao contrário do feixe do farol, vem para dentro.

⁶⁷ Peter Galassi, nota que através desta teoria da janela de Alberti, a composição da imagem se faz fundamentalmente em 3 etapas; 1) a escolha do momento; 2) o ponto de vista; 3) o que enquadrar. Assim, o centro da composição encontra o seu ponto central num olho e daí a metáfora da janela. [Alberti, Leon Baptista, em 1435 publicou o livro *De pictura* onde explica este esquema da visão e onde formula também as principais teorias da nova expressão artística relativas à iconografia renascentista, que dizem respeito à imitação da natureza (objectividade) e ao modo de representar o ideal (beleza)]. Galassi, Peter, *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*, Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1981.

⁶⁸ Berger, John, *Modos de Ver*, col. Arte & Comunicação, nº. 3, Lisboa: Edições 70, 1982, p.20.

⁶⁹ Cfr., Mayer, *op. cit.*, p.16.

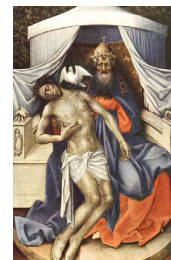
⁷⁰ Para uma melhor compreensão da técnica, cfr., Mayer, *op. cit.*, pp.199-222.

Com as descobertas⁷¹ do Mestre de Flémalle (Robert Campin – 1375-1444) e seus contemporâneos, pertencentes à escola de Flandres, criam-se as fundações para uma conquista, por parte da imagem, da realidade visível. Passando a ser o óleo o médium basilar da pintura que se usa/desenvolve até ao séc XX.

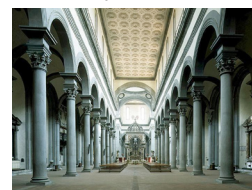
É precisamente numa cidade italiana, Florença, que se vai encontrar este ânimo com mais vínculo do que em qualquer outra. E o arquitecto Filippo Brunelleschi (1377-1446), um grande impulsor, ao construir a catedral da cidade com o intuito de conceber novas formas de harmonia e beleza, deixando de lado o estilo tradicional, cria, em termos arquitectónicos, uma nova era. O seu contributo dominou a arte dos séculos subsequentes. Sendo o responsável, conjuntamente com Masaccio e Donatello⁷², por fundar um novo sistema de representação do mundo usando uma solução matemática, através da geometria, para resolver o problema da concepção da profundidade do espaço na representação bidimensional (perspectiva linear – estrutura da tridimensionalidade). Questão que não só interessava aos artistas mas à investigação científica do séc. XV⁷³.

A aquisição de um conhecimento preceptivo, fundado em leis geométricas, possibilitou uma manipulação do espaço, permitindo um tratamento do corpo que não temeu o romper da tradição. Pelo facto de se poder trabalhar as capacidades perceptivas de uma forma confiante, desenvolve-se um Homem sedento de conhecimento, "Los primeros «artistas» son ingenieros y sabios, macánicos como Leonardo que orada las montañas con canales, inventa el hombre pájaro y las máquinas de fuego."⁷⁴

Esta conquista da geometria do espaço do Homem do Renascimento⁷⁵ é verdadeiramente incontornável na transformação operada na imagem. E para tal basta observarmos o fresco executado por Masaccio (1401-1428) na igreja de Santa Maria Novella, em Florença, que retrata *A Santíssima Trindade com a Nossa Senhora e S. João* executado em 1425, que, para além de esta obra ser considerada como a primeira grande evidência desta "descoberta", é, nas palavras de H. W. Janson, reveladora da sua importância uma vez que nos faz "ver" o espaço dentro da própria



28. *Santa Trindade* (1433-35), Mestre de Flémalle, Óleo em painel, (34 x 24,5 cm).



29. *Igreja do Santo Espírito* (1436), Filippo Brunelleschi.



30. *O festim de Herodes* (1425), baixo-relevo em bronze (60 x 60 cm) Catedral de Siena.



31. *A Santíssima Trindade com a Nossa Senhora e S. João* (1425), Masaccio, fresco (667 x 317 cm), Igreja de Santa Maria Novella.

⁷¹ Empregando o óleo como diluente, em vez de mistura de água e gema de ovo.

⁷² *O festim de Herodes*, que é um baixo-relevo em bronze, executado em 1425 para a pia baptismal de S. João (baptistério da catedral de Siena) é conhecido como sendo o primeiro objecto da escultura a aplicar as leis da perspectiva linear (o ponto de fuga).

⁷³ Apesar da descoberta de Brunelleschi ter sido mais de carácter científico do que artístico, para os artistas a representação do espaço reverteu em algo mais objectivo, preciso e lógico (no passado os métodos mais usados eram de carácter mais empírico, assentando apenas na observação). As implicações científicas do traçado requeriam que as representações do espaço fossem rigorosas o que por vezes chocava com a própria expressão da composição do artista (note-se que uma obra, por exemplo, a ser colocada num nível superior aos olhos, obriga, do ponto de vista do rigor da perspectiva, a ter o ponto de fuga num local que poderá entrar em conflito (no sentido de não ser o local mais conveniente) com os elementos representados, pois obriga toda a composição a subordinar-se à sua colocação no espaço físico.

⁷⁴ Debray, *op. cit.*, p.34.

⁷⁵ Note-se que apesar de os Gregos terem um conhecimento bastante completo no que diz respeito à tradução do espaço tridimensional nas superfícies bidimensionais, não existem evidência de que dominassem matematicamente as leis do espaço.

representação, "O cenário, igualmente moderno, revela um perfeito domínio da nova arquitectura de Brunelleschi e da perspectiva científica. Esta sala de abóbada de berço não é um simples nicho, mas um espaço profundo onde as figuras poderiam mover-se livremente se o desejassem. E, pela primeira vez na história, nos são dados todos os elementos para poder medir a profundidade de um interior picturalmente representado."⁷⁶.



32. A Flagelação (1455), Piero della Francesca, óleo e tempera sobre painel (58.4 x 81.5 cm).

Outro marco que reflecte esta vontade pelo domínio do espaço da representação pode ser encontrado em Piero della Francesca (1422-1492) que acreditava que a base da pintura deveria assentar no cumprimento das leis da perspectiva, "Num tratado rigorosamente matemático – o primeiro no género – demonstrou como ela se aplicava a corpos estereométricos, às formas arquitectónicas e à configuração humana. Quando desenhava uma cabeça, um braço ou um drapeado, concebia-os como variações ou composições de esferas, cilindros, cones, cubos ou pirâmides, dando ao mundo visível parte da clareza impessoal e da permanência dos corpos estereométricos."⁷⁷. No entanto, e para além das regras matemáticas do espaço geométrico, vemos uma mestria no tratamento do espaço através do uso da luz (claro) e consequente da sombra (escuro) na obra deste artista, até então pouco ou nada notada nos artistas anteriores, "De facto, se pensarmos que a grande conquista da Renascença foi realizada no plano da criação ou da invenção do ilusionismo perspectivista (iniciado com a pintura ainda de raiz gótica de Giotto e de Duccio) e com a posterior definição de uma rede conceptual que permitiu construir a representação do espaço interior do quadro a partir de regras concretas, teremos que admitir que essa «revolução» – de que a janela de Alberti se tornou emblema teve inegáveis consequências no plano da elaboração do discurso estético. Esse foi, de facto, o momento em que a pintura captou no plano da bidimensionalidade que lhe era e é inerente a representação do volume que pertencia anteriormente apenas à escultura."⁷⁸.

Este entusiasmo pelo novo conhecimento, ajudada pelo grande desenvolvimento das cidades, fez com que os artistas, de um modo geral, assim como todos os artesões, se juntassem em "associações"⁷⁹ que serviam para, por um lado, regulamentar o mercado crescente e, por outro, para trocar conhecimentos.

Inevitavelmente esta profusão de saberes acabou por dar origem a um grande número de "escolas"⁸⁰ (a bem dizer cada cidade ou mesmo pequena

⁷⁶ Janson, *op. cit.*, p.395.

⁷⁷ Janson, *op. cit.*, p.399.

⁷⁸ Pinto de Almeida, Bernardo, *O Plano da Imagem*, Lisboa: Assírio & Alvim, 1996, p.50.

⁷⁹ Para se entrar para estas associações eram necessários certos conhecimentos da matéria, nomeadamente conhecimentos do emprego da técnica da pintura a óleo.

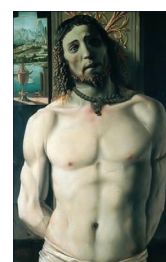
⁸⁰ Talvez o mais correcto nesta fase fosse chamar ateliers, pois "escola" depreende programas assim como diferentes disciplinas e o que se passava era que os aprendizes eram as extensões dos mestres que cuidavam dos trabalhos menos "especializados" – lavar pincéis, preencher com cor e numa fase mais avançada pintar com o mestre (deixando sempre a finalização para este). Com o passar dos anos, talvez a feitura de obras de menor importância. E finalmente quando já suficientemente maduro a participação plena com o mestre, mas sempre debaixo do controle do mestre. Inevitavelmente os mais ousados e dotados passavam à fase seguinte, tornando-se eles próprios "senhor" dos seus ateliers. Porém, quanto mais as artes se tornavam aceites e reconhecidas mais vontade se notava da necessidade de os artistas se juntarem para debater

povoação tinha o seu “estilo”⁸¹). Com estas “oficinas de saber” os artistas despertaram para a plena consciência da sua subjectividade⁸² (pois tratava-se essencialmente de um saber prático que embora conduzido pelo saber intelectual se sobrepunha a este na sua forma de apresentação – era do olhar que mais se tratava). É obvio que esta subjectividade, em consciência, não é nova. O que é novo é o seu seguimento e intensificação como sentido e estima. A sua mais forte marca revela-se na atitude do artista que se encontra numa encruzilhada, sendo que por um lado tem a consciência do passado e por outro a confrontação com o presente. A confrontação da tradição e da inovação. A sua relação com as formas impostas e as livremente escolhidas. Através destas sinuosas confrontações e descobertas, o artista deixou de ser o artesão dos artesões, e converteu-se num “mestre” de pleno direito⁸³, único e dotado.

Estes homens, cheios de confiança nas suas capacidades intrínsecas de observadores estudiosos, desenvolveram uma aptidão pelo conhecimento que se pode caracterizar não só pelas formas harmónicas, gentis, graciosas e proporcionais que se encontram no tratamento da figura humana que desenvolveram, como no crescente entendimento que se depara na forma de entender a Natureza (a sua aptidão para a imitar artisticamente). Assim, e derivada desta atitude, desenvolve-se um grande conhecimento e domínio da anatomia que conduziu a uma perfeição que acabou por ultrapassar a simples imitação da natureza.

Como já notado, os progressos da pintura a óleo facilitaram o desenvolvimento de imagens que demonstram uma grande mestria no uso subtil da luz, da sombra e da cor, acabando por criar as mais perfeitas ilusões ópticas. Estas conquistas fizeram com que a procura da objectividade na representação fosse explorada em todos os sentidos.

A imagem passa a procurar reflectir de forma “inequívoca” o que está fora, o visível, com o intuito de libertar o homem da deformação das imagens “imaginadas”, interiores, que “deturpam a realidade” e para tal passaram a socorrer-se dos aparelhos derivados da investigação da época,



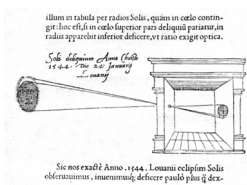
33. Cristo na Coluna (1490)
Donato Bramante,
óleo sobre madeira
(93 cm X 62 cm).

questões que já não se prendiam apenas com questões de ordem técnica mas enunciavam uma preparação teórica, no entanto ainda longe de ser sistemático. A primeira academia com um programa sistematizado só aparece no séc. XVII em Paris (*Academie Royale de Peinture et de Sculpture*, 1648).

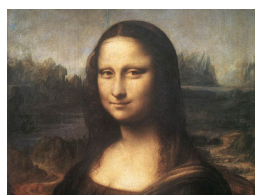
⁸¹ Devido a este facto e pela passagem de conhecimento dos mestres aos aprendizes foi ficando a designação de “escolas de pintura” quando mencionamos “escola de Veneza”, “escola de Florença”, escola de Siena, etc.

⁸² No entanto, os aspectos ligados à prática do fazer não eram vistos como simples atitudes da destreza da mão humana, “Pensava-se que os homens de génio se distinguiam do comum dos mortais pela inspiração divina que guiava os seus esforços e mereciam o epíteto de «divinos», «imortais» e «criadores» (antes de 1500 a criação, diferente da feitura, era privilégio unicamente, de Deus). Este culto do génio exerceu um efeito profundo sobre os artistas do Renascimento Pleno, acicatando-os para objectivos vastos e ambiciosos e movendo os seus temíveis patronos a sustentar tais empresas.” – Janson, *op. cit.*, p.417.

⁸³ De tal modo sobe o seu estatuto que lhe permite escolher entre as encomendas, “Thus it came about that the artists could frequently choose the kind of commission which they liked, and that they no longer needed to accommodate their works to the whims and fancies of their employers. Whether or not this new power was an unmixed blessing for art in the long run is difficult to decide. But at first, at any rate, it had the effect of a liberation which released a tremendous amount of pent-up energy. At last, the artist was free.” – Gombrich, *op. cit.*, p.288.



34. *Câmara Obscura*, primeira ilustração publicada sobre o fenómeno, in Frisius, G. De Radio Astronomico et Geometrico Liber, 1545.



35. *Mona Lisa* (La Gioconda - detalhe), (1503-5), Leonardo da Vinci, óleo sobre madeira (77 x 53 cm).



36. *Criação de Adão* (1510), (detalhe), Miguel Ângelo Buonarroti, fresco (280 x 570 cm), Capela Sistina, Vaticano.

nomeadamente a "*câmara obscura*"⁸⁴ com o propósito de traduzir a natureza de modo mais objectivo⁸⁵ possível.

Os artistas passaram a ser vistos como seres intelectuais, e como tal, passaram a ser conscientes do seu valor. Não é alheio a esta situação o facto de as obras nesta época passarem a ser assinadas, o que reflecte por si só não apenas a importância da autoria, assim como o culto da individualização da obra.

De uma forma incontornável somos levados a incluir nesta reflexão a obra de Leonardo da Vinci (1452-1519), pela sua relevância para o papel da imagem como elemento caracterizador de uma realidade que se afirma pela proximidade do real, mais do que pela sua imitação. Ao observarmos a tão mediática *Mona Lisa* (1502), apercebemo-nos de como e quanto é necessário dominar o conhecimento da representação, que se aproxima da realidade, para se ser capaz de deixar o papel da interpretação do desconhecido (apenas enunciado) ao observador, permitindo a este o papel de adivinhador (a capacidade do autor indexar algo para que se concretize apenas na mente do observador). Se as figuras do Quattrocento tinham um aspecto preso, duro, a modos de figuras de gesso policromado⁸⁶, as figuras criadas por Leonardo inserem uma proximidade tão natural que parecem "vivas". De facto, grande parte desse efeito de "natural" deve-se à técnica que ele próprio desenvolveu, o "*sfumato*"⁸⁷.

De um outro ponto de vista, mas altamente necessário à leitura deste novo modo de olhar/perceber a realidade, encontra-se Miguel Ângelo (1475-1564), que vê e utiliza a escultura, ao contrário de Leonardo que via a pintura como sendo a mais nobre das artes abarcando os principais aspectos visíveis do mundo, como a forma eleita para a "libertação" da "cópia da natureza".

⁸⁴ A *câmara obscura* durante séculos foi usada para se visionarem os eclipses do sol, protegendo os olhos de se olhar directamente, só por volta do séc. XVI, é usada como auxílio ao desenho. Foram construídas versões portáteis do aparelho (que deram origem a "versões de bolso" já no séc. XVIII), onde o interior das caixas era pintado de preto e no local oposto ao pequeno orifício era colocado um espelho para projectar no outro lado a imagem do correctamente, não invertida. Aparece o seu uso descrito pela primeira vez na obra de Giovanni Battista della Porta em 1558, *Magiae naturalis*.

⁸⁵ As imagens obtidas eram, obviamente, a própria realidade que se fazia projectar na parede oposta ao orifício por onde penetrava a luz e assim o artista registava o visível e não a imaginação. Arlindo Machado faz uma interpretação do modo de ver e usar a câmara obscura, e a sua implicação na objectividade da imagem, que se procurava no modo como este dispositivo traduzia o exterior, destinado a reproduzir o mundo visível da forma mais exacta possível. Machado, Arlindo, *Pré-cinema & pós-cinema*, São Paulo: Papirus Editora, 1997, pp.225-226.

⁸⁶ Ao olharmos a obra de Van Eyck, temos a certeza que este artista Flamengo observou cada pormenor e detalhe com calma e seriedade. O mesmo se pode dizer de Mantegna acerca do desenho correcto e da sua posição no espaço do geometral. No entanto as figuras têm um ar de estátuas, de figuras sem articulação "natural" (talvez devido a tanta caracterização do domínio técnico e pouca do domínio psicológico).

⁸⁷ A técnica do *sfumato* (esfumado), que consiste numa transição tão gradual entre a luz e a sombra que torna os contornos das formas, essencialmente as figuras, quase imperceptíveis, dando assim um perfeito carisma de mistério à composição – saber tão grandemente atendido pelo mestre Leonardo da Vinci, revolucionário na técnica do claro-escuro. Termo que implica uma técnica que usa a noção de transição gradual, dissolvendo os contornos, de um tom para outro através de camadas translúcidas, no caso da pintura de cor (velatura), ou de cinzas no desenho, para criar percepções de profundidade e de volume, onde se dá uma interacção continua entre luz e sombra de forma imperceptível. A palavra é derivada da sua congénere italiana usada para "fumo".

De forma algo exemplar vemos surgir a obra de Rafael (1483-1520) que consistiu num poder de síntese único, fundindo as qualidades de Leonardo da Vinci e de Miguel Ângelo. Rafael cria ao mesmo tempo uma obra dramática e lírica, fundindo a solidez da escultura com a riqueza da pintura, onde corpo e espírito, acção e emoção se equilibram harmoniosamente. Ao depararmos com a sua obra *O triunfo de Galatea* (1512-14), que retira o seu tema⁸⁸ de um poema do poeta Angelo Poliziano⁸⁹, verificamos que consegue o movimento constante durante toda a cena, sem deixá-lo tornar-se agitado ou desequilibrado. É devido a toda esta capacidade de harmonizar as figuras na cena, apesar de se sentir as tensões nos grupos que distribuem os pesos na composição, que faz com que Rafael seja admirado como sendo o grande mestre do movimento, conseguido através das suas figuras, como que em livre movimento (já Miguel Ângelo apesar da sua grande mestria no domínio do corpo humano, não apresenta a mesma perfeição harmoniosa nas figuras em movimento).



37. *O triunfo de Galatea* (1512-14), (detalhe), Rafael, fresco (295 x 225 cm).

Esta atitude é desconcertantemente nova, diferente, na medida em que revela uma nova abordagem às imagens. Se até então estávamos perante uma "luta" quattrocentista com a natureza, no sentido de a copiar e ultrapassar, agora o sentido é outro, "To some extent, then, Raphael, like his teacher Perugino, had abandoned the faithful portrayal of nature which had been the ambition of so many Quattrocento artists. He deliberately used an imagined type of regular beauty."⁹⁰ Procura-se uma "beleza ideal" sem perder vitalidade e com os pés assentes no homem, demanda-se como que um melhoramento do comportamento físico na natureza.

Se na Idade Média se tinha assistido a uma interpretação da natureza, onde as cores assim como as formas não estavam comprometidas com "o real". Agora existe um compromisso com "o real", que não assenta na sua imitação, mas sim no seu complemento.

Em Veneza esse facto é primordial. Aí o tratamento da cor é de tal modo impressionante que, nas palavras de Gombrich (1995), antes de vermos o que está representado já estamos impressionados com a obra (ao contrário dos Florentinos que assentavam as suas composições na perspectiva). Os pintores venezianos acreditavam que a Natureza podia ser melhorada, usando a imaginação e a racionalidade com parcimónia, onde a própria cor é mais um elemento, anunciando internamente questões inerentes ao Maneirismo, "Ao mesmo tempo, a liberdade criadora destes artistas forjou, internamente, algumas tensões compositivas e cromáticas, que anunciaram os princípios do Maneirismo."⁹¹

⁸⁸ Rafael escolheu como tema um verso de um poema de Angelo Poliziano (esse mesmo poema tinha ajudado também inspirar "O nascimento de Vénus" (1485) de Botticelli).

⁸⁹ Angelo Poliziano, chamado também Angelo Ambrogini (1454-1494), poeta e humanista italiano, amigo e protegido de Lorenzo de Medici, e um dos escolares mais reconhecidos do renascimento.

⁹⁰ Gombrich, *op. cit.*, p.320.

⁹¹ Pinto, Ana Lúcia, *et al, História da arte Ocidental e Portuguesa, das Origens ao Final do Século XX*, Porto: Porto Editora, 2001, p.492.



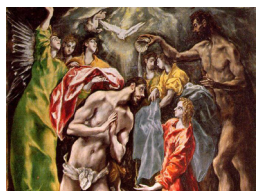
38. *Madona com Pessoas da Família Pesaro* (1519-26), Ticiano, óleo sobre tela (478 x 266 cm).

No modo de tratar a cor como um elemento caracterizador – sobretudo nos retratos que executou – posso citar aquele que é considerado como um dos mais famosos pintores venezianos, Ticiano Vecellio (1488-1576). A sua capacidade de soprar vida nas figuras através da cor é realmente surpreendente e tal se constata em toda a sua obra, “Nas mãos de Ticiano, as possibilidades da pintura a óleo – os reflexos ricos e cremosos, os tons escuros, profundos e, no entanto, transparentes e finamente modulados – atingem a realização completa; as pinceladas soltas, antes pouco visíveis, adquirem uma liberdade cada vez maior.”⁹². Ao depararmos com a obra *Madona com Pessoas da Família Pesaro*, executada em 1526, verificamos que até na composição se encontra um toque de originalidade no modo “retirar do centro” o tema principal harmonizando a cena com um adereço (bandeira).

Estamos perante um tratamento da imagem que reforça a complexidade de forma tão engenhosa/criativa, cheia de movimentos fluentes provocados por tensões, que denota uma mestria completa, quer a nível da figura quer a nível da técnica da pintura, reforçada pela carga emotiva que vai buscar ao uso da cor. E assim, de um modo natural se começa a espalhar por toda a Europa a influência Italiana, dando origem, como não podia deixar de ser, a diversas personalidades e obras de valor incalculável para a Humanidade.

Por este motivo remeto à continuidade das imagens que vos trazemos à memória a obra de Domenicos Theotocopoulos (1541-1641), que foi apelidado de *El Greco*⁹³. Da pouca informação que existe sobre a sua origem, uma coisa é incontornável, o tempo que viveu na Grécia provocou-lhe uma imensa, profunda e permanente, impressão no tratamento da figura humana (é provável que ele estivesse habituado a conviver com imagens de santos de estilo Bizantino – onde a verosimilhança com o aspecto real não era tido em conta, como já notado anteriormente). É certo que passou por Veneza onde a sua sensibilidade foi altamente afectada pelo tratamento da luz e da cor. Artista que atravessa o clima espiritual da Contra-Reforma, num país de grande carisma religioso como ainda o é Espanha, reforçando a sua parte emocional e emprestando à imagem o valor da caracterização psicológica através da deslumbrante utilização da cor e da textura. Facto que vai ser importante para artistas de outros períodos, nomeadamente os modernistas de cariz expressionista.

Durante todo o séc. XVI a Igreja Católica foi sistematicamente abalada pelas cisões reformistas dos Protestantes, resultando como tal uma posição, por parte da Igreja, de grande disciplina, procurando dar grande unidade, absolutamente centralizadora, através da autoridade atribuída ao Papa no Vaticano, em Roma – Concílio de Trento (1545-1563), de onde partiu toda a Contra-Reforma. Esta, que dominou todos os países católicos, sobretudo no séc. XVII, teve por objectivo levantar e tornar inequívoca a imagem da



39. *Baptismo de Cristo* (1608-14), (detalhe), El Greco, óleo sobre tela (330 x 211 cm).

⁹² Janson, *op. cit.*, p.437.

⁹³ Sendo considerado como o primeiro grande pintor Espanhol (uma vez ter escolhido Toledo para se radicar), apesar de ser de origem grega (Creta).

Igreja Católica, apelando para uma instituição forte, organizada, triunfante sobre todas as heresias ou cismas fazendo com que estas não abalassem os seus dogmas doutrinários⁹⁴, tão atacados, essencialmente por Lutero e Calvino.

Esta fase na história que abarca, segundo síntese cronológica⁹⁵, a época do Barroco e do Rococó, permitiu/proporcionou o Absolutismo régio (de origem divina). Logo, e de uma forma “quase natural” o poder real (palácios) juntou-se à religião católica (igrejas), criando tramas e reforços de poderes autocráticos dos soberanos assim como aparelhos de Estado cada vez mais complexos e centralizados.

A Igreja Católica e as monarquias fizeram parelha, ambas dominadoras e fechadas, defendiam a obediência às ordens por elas estabelecidas, e no seu próprio interesse arranjaram meios de censura para controlar os “dissidentes”⁹⁶. Como tal, toda a produção cultural espontânea foi suprimida na sua essência, submetendo-se, obrigada pela censura, ao poder instituído – seu único promotor e consumidor. No entanto, a alma Humana, criativa, debaixo de adversidades, reorganizou numa sintaxe nova, dinâmica e dramática, artificiosa e tecnicista, com grande sentido cénico, todo um espaço propício para a elevação dos sentimentos e das emoções (a arquitectura e até a música barroca nos dão bem conta disso).

Daí que os artistas desse tempo fossem levados a explorar essencialmente efeitos de surpresa e de deslumbramento, usando toda a gramática formal já dominada pelo Renascimento, “É sobretudo na arquitectura que se manifestam os recursos da ilusão; Scamozzi, no Teatro de Vicenza, com as alucinantes perspectivas artificiais dera disto uma fascinante demonstração. Mas a Igreja será o principal teatro onde as perspectivas reais e perspectivas fingidas, escultura volatilizada no movimento e na luz, pintura sugerindo o relevo ou o vazio, misturam todos os seus recursos no rodopiante «trompe-l’oeil» onde o espírito desamparado não sabe mais do que deixar-se arrebatar e transportar. Tudo é falso, mas muito mais verdadeiro que a realidade.”⁹⁷.

Para a imagem, serve como caso de verificação, a obra de Caravaggio (1572-1610), que com uma capacidade técnica para dar, de uma forma selectiva, um sombreado profundo através de uma iluminação dramática, nos cria uma noção cénica, levando o espectador a procurar na imagem um conteúdo de verdade. Ou seja, procura que a cena se articule com o real

⁹⁴ O Barroco reflecte precisamente o modo materialmente visível que estava nesse poder e glória, daí ser, sobretudo, um grande período para a arquitectura e não para as demais artes. Claro que a imagem foi altamente usada, mais uma vez (assim o tinha sido usada já no período dos iconoclastas, como já assinalado acima), no entanto e segundo o meu ponto de vista não foi “acrescentado” nada para além de luxo e ostentação material, pois a procura situava-se no todo e não no detalhe em particular.

⁹⁵ Pinto, *op. cit.*, p.531.

⁹⁶ Criaram-se polícias políticas, a inquisição, etc. - o papa Paulo III (1534-1549) convocou, depois de ter reorganizado a Inquisição (1542) e criado a Congregação do Índice (censura de livros e ideias perigosas para a Igreja), instituições que exercerão um papel relevante neste período, organizando uma autêntica caça às bruxas e aos heréticos.

⁹⁷ Huyghe, René, *Sentido e Destino da Arte*, col. Arte & Comunicação, nº 32, Lisboa: Edições 70, 1986, p.173, vol. 2.



40. *A Incredulidade de São Tomás* (1601-2), Caravaggio, óleo sobre tela (107 x 146 cm).



41. *Jan Six* (1654), Rembrandt, óleo sobre tela (112 x 102 cm).

fazendo com que os elementos constitutivos sejam perceptivos, verificáveis. Jogando com as emoções através do tratamento dos temas, veja-se *A Incredulidade de São Tomás* (1601-2), deixa de procurar a beleza ideal e procura traduzir a verdade natural do acontecimento, submetendo para tal, a capacidade de enfrentar o “feito – não representável”⁹⁸. Tal atitude valeu-lhe a designação de naturalista, “And he did everything possible to make the figures of the ancient texts look more real and tangible.”⁹⁹.

Este tipo de atitude, nova, faz com que facilmente se compreenda como a partir deste momento se começa a ver o quadro como um espaço de representação, no sentido metafórico, uma janela¹⁰⁰ aberta para o mundo. Vemos a imagem a saltar de situação em situação, como que num acto desesperado de registo, levando as imagens a uma nova qualificação, onde se revela o pitoresco¹⁰¹, sintomático desta procura.

No seguimento desta atitude, o retrato ganha um novo fôlego traduzindo o tempo, como um apanhado, para dentro da imagem. Ao deparamo-nos com os retratos de Rembrandt van Rijn (1606-69), pois são muito realistas, cremos neles com a certeza de que aquela cena aconteceu, ficamos com a sensação de que se vão movimentar, mudar de posição, como se estivessem a representar.

Ao verificarmos que o período que mais abordou a tradução da natureza como tema das suas criações foi o séc. XVII e XVIII, mais especificamente toda a produção Holandesa deste período, percebemos que no domínio da pintura não é necessária a condição do tema para fazer desta uma grande obra ou imagem.

Assim, todos os motivos são válidos e potencialmente caros à arte –

⁹⁸ Este feito que aqui menciono não é a antítese do belo, mas aquilo que por convenção não se tinha por hábito representar pois era menos dignificante (o natural servia como padrão ao ideal e não ao verificável) e como tal pouco ou nada comum.

⁹⁹ Gombrich, *op. cit.*, p.393.

¹⁰⁰ É precisamente, segundo Bernardo P.A., aqui que a obra “Las Meninas” (1656) de Velásquez (1599-1660), faz uma rotação no sentido da representação, redefinindo o espaço. Ou seja, o espaço exterior é visto agora como espaço interior, fechado, o espaço da caixa, que acabou por “... ser determinante como modelo de toda a construção espacial que lhe seguirá, nomeadamente nas artes contemporâneas do cinema e da televisão...” - Pinto de Almeida *op. cit.*, p.52. Serve como referência a esta cotação o Capítulo IV, V e VI do mesmo livro.

¹⁰¹ Termo comumente usado para apontar aquilo que era digno de se representar; as marinas, o pôr-do-sol, os castelos em ruínas (tema predilecto dos românticos), os jardins, etc. O termo é aplicado já no séc. XVIII como equivalente de “romântico” e que aplica essencialmente às cenas que representavam jardins. Era um tipo de arte que, não imitando nem representando, actuava directamente sobre a natureza, modificando-a, adoptando-a aos sentimentos. Não se pode esquecer a característica do termo enquanto associada tanto ao belo como ao trágico e que constitui uma característica estética atribuindo um papel dinâmico (redefinindo um comportamento, novo, do homem face à natureza, o que se verificou, em forma de ressonância, ao longo de todo o séc. XVIII e indo para além dele, sendo em parte um elemento, o pitoresco, que se encontra na formação da sensibilidade romântica). Quando se diz que uma coisa é bela está-se a fazer um juízo de valor. A coisa não é bela em si mas apelidar-se algo de belo é o juízo que se faz que a define como tal. Portanto este belo é muito diferente daquilo que era visto como belo na antiguidade clássica. Como o diz Giulio Carlo Argan, “Lo bello ya no es objetivo, sino subjetivo: lo «bello romántico» es precisamente lo bello subjetivo, característico, mutable, que se contrapone a lo «bello clásico», objetivo, universal, inmutable.” – Argan, G. Carlo, *El Arte Moderno: del Iluminismo a los movimientos contemporáneos*, Madrid: Ediciones Akal, 1991, p.8. O ambiente que se encontra debaixo da poética do sublime que é subsequente à poética do pitoresco, embora sejam contemporâneas, não são contrárias mas complementares. O sublime remete para a solidão para o misterioso e hostil que tem em si todo o sentimento do trágico.

transformando-se a ideia da representação como algo “sujeito” ao tema. Ao depararmos com uma cena banal, tal mulher a verter leite de uma vasilha para uma taça, *A Leiteira* (1658), ficamos com a certeza de que tudo é potencialmente um motivo, pois serve de objecto para criar imagens. No entanto essa capacidade que Jan Vermeer (1632-75) demonstrou na sua obra *A Leiteira*, só é possível através de uma grande ponderação visual, o que quer dizer também, grande capacidade de concentração e análise das coisas mais simples.



42. *A leiteira* (1658), Jan Vermeer, óleo sobre tela (45,5 x 41 cm).

Já o séc. XVIII, visto como o período da razão¹⁰², dá origem ao estudo das formas e processos com a intenção de auxiliar a produção artística. Fazendo com que, não só se crie terreno para o desenvolvimento da crítica, como se procure o ensinamento técnico e teórico através da criação das academias¹⁰³ – onde os estudos eram orientados tendo por base a continuidade dos valores tradicionais da representação remetendo sempre para a arte clássica – apesar de, como já notado acima, as aprendizagens nas oficinas serem a tentativa em si de os artistas/artesãos, dalgum modo, quererem adicionar à sua formação prática uma formação teórica.

As primeiras academias surgiram em Itália¹⁰⁴, por finais do séc. XVI, sendo essencialmente associações particulares de grupos de pessoas, geralmente artistas, que se reuniam para desenhar, comumente a partir de modelo vivo, e assim, em grupo, discutirem questões que se prendiam com a teoria da arte. Estas “academias” acabaram por tomar um carácter mais oficial substituindo as antigas corporações de artes e ofícios. No entanto ainda estavam longe de terem ensinamentos sistematizados.

Foi a *Academie Royale de Pinture et Sculpture*, de Paris no séc. XVII (1648), através do seu director Charles Le Brun¹⁰⁵ (1619-1690), em 1663, que estabeleceu um *Curriculum* que inseria instrução prática e teórica.

Não se tratava somente de elaborar o inventário das regras e de estabelecer a prescrição sistemática. A Academia estabelece a aplicação universal e assim começa a fazer-se sentir a reivindicação de um estatuto profissional para a crítica de arte – chegando, inclusive, a inventar um

¹⁰² Cfr. Capítulo 23 de Gombrich, *op. cit.*.

¹⁰³ O modelo destas “academias de arte” derivava das academias dos humanistas (lugar de estudo) e o seu nome advém de *Académos*, que eram os jardins de Atenas onde os filósofos, desde Platão, se reuniam com os seus discípulos para ensinar e discutir (séc. VI-V a. C.). - Janson, *op. cit.*, p.537

¹⁰⁴ A primeira academia das Belas-Artes foi uma Academia de Desenho fundada em Florença por Giorgio Vasari (1563).

¹⁰⁵ Pintor e teórico, famoso pela suas conferências, que ficaram a ser conhecidas por fornecer os padrões oficiais do gosto artístico (em 1662 ele foi elevado a nobre e foi nomeado “Premier Peintre du roi”, por Louis XIV), formulado com base no classicismo de Poussin. Fomentou a teoria que, de certo ponto de vista, todos os aspectos da criação artística pode ser reduzida a regras de procedimento. Estendeu as suas competências ao pré-estabelecimento dos *cannons* da perfeição formal e à doutrina da expressão, com o seu pequeno tratado ilustrado «*Méthode pour apprendre à dessiner les passions*», publicado postumamente em 1698, desenvolve expressão das emoções na pintura, que teve muita influência na teoria da arte no séc. XVIII. (Le Brun, Charles, 1698, “*Méthode pour apprendre à dessiner les passions proposée dans une conférence sur l’expression générale et particulière*”. Amsterdam 1702, re-editado por Georg Olms, 1982). Para mais informação, <http://www.encyclopedia4u.com/c/charles-le-brun.html> (acedido em 10 de Setembro de 2003).

método (escala numérica de valor), comparando e avaliando artistas do passado e do presente (onde os antigos saíam sempre vitoriosos). Estas classificações eram também atribuídas aos temas, sendo que os que apresentavam temáticas históricas, bíblicas ou clássicas, eram os mais cotados (no fundo da tabela aparecia a natureza morta).

É com a *Academie Royale de Pinture et Sculpture* que precisamente se institucionalizam os *Salon*, "Ambitious painting most conspicuously entered the lives of eighteenth-century Parisians in the Salon exhibitions mounted by the Academy of Painting and Sculpture. These had begun as regular events in 1737; held in odd-numbered years, except for a brief early spell of annual exhibitions, they opened on the feast-day of St. Louis (25 August) and lasted from three to six weeks. During its run, the Salon was the dominant public entertainment in the city."¹⁰⁶. Só em 1699 é que as exposições se instalaram no Louvre, pois costumavam acontecer em locais incertos, embora geralmente nas salas do palácio da academia. Estes eventos juntavam uma grande camada de público de diferentes classes sociais, o que fez dos *Salões* os primeiros eventos de massificação da imagem.

A segunda metade do séc. XVIII (que ficou também conhecido pelo Século das Luzes, devido sobretudo ao aparecimento de uma corrente filosófica, o *Iluminismo*¹⁰⁷) caracterizou-se essencialmente pela confiança, por princípio, depositada na Razão, Liberdade e Progresso, tendo o desenvolvimento das ciências como condição para alcançar a felicidade humana (fez-se notar essencialmente em França, embora tendo tido a sua origem em Inglaterra e na Holanda).

Ao assentar nestes princípios as bases do desenvolvimento, os pensadores/filósofos deste período empreenderam uma reforma que afectaria toda a sociedade. Operando-se uma profunda alteração quer na cultura quer na mentalidade da época. Pois se até então estávamos debaixo de um determinismo religioso, passou-se para um individualismo ostensivo¹⁰⁸.

Os artistas começam, de uma forma conscienciosa, a pensar nos métodos de produção da obra e a tecer escritos com o objectivo de explicar

¹⁰⁶ Crow, Thomas E., *Painters and Public Life in Eighteenth-Century Paris*, Yale: Yale University Press, 1987, p.1.

¹⁰⁷ "O período do pensamento europeu caracterizado pela ênfase colocada na experiência e na razão, pela desconfiança em relação à religião e às autoridades tradicionais e pela emergência gradual do ideal das sociedades liberais, seculares e democráticas. Na Inglaterra do século XVII, o movimento já pode discernir-se nos textos de Francis Bacon e de Hobbes, assim como, em França, na obra de Descartes, através da nova ênfase na independência da razão. No entanto, foi só no século XVIII que se deu o completo florescimento do iluminismo, especialmente em França (ver *Encyclopédie*), na Escócia (ver Hume, Smith) e na Alemanha, onde a filosofia crítica de Kant foi, ao mesmo tempo, como que o seu culminar e o primeiro presságio do período romântico que se lhe seguiu. Embora seja difícil encontrar doutrinas positivas que sejam comuns a todos estes pensadores, o iluminismo está associado a uma concepção materialista dos seres humanos, a um optimismo sobre o seu progresso através da educação e a uma perspectiva em geral utilitarista da sociedade e da ética. No entanto, a Constituição dos Estados Unidos, que não é um documento utilitarista (baseando-se antes numa ética de direitos naturais), é frequentemente apontada como um texto que incorpora de uma forma concreta os ideais iluministas" - Blackburn, Simon, *Dicionário de Filosofia*, Lisboa: Gradiva, 1997.

¹⁰⁸ Desde Montesquieu (*De l'esprit des lois* - 1748) a Rousseau (*Les Confessions* - 1782) passando por Voltaire (*Le Temple du goût* - 1733), que se deduz tal atitude.

os seus pressupostos em relação quer à composição, ao tema e à forma de encontrar o belo¹⁰⁹.

De facto, Alexander Gottlieb Baumgarten, publicou entre 1750 e 1758, os dois volumes da sua *Aesthetica* nos quais, sobretudo no primeiro volume, emprega o termo estética para designar a teoria do belo. Ele tinha já anteriormente tocado neste tema nas *Meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus* (1735), e depois em *Ethica philosophica* (1740), embora só o explore na obra *Aesthetica*, onde a problemática que apresentava¹¹⁰ iria ter um desenvolvimento amplo na obra filosófica de Kant e especialmente em Hegel.

O caso mais notório, do ponto de vista da tentativa do encontro da razão através de um método¹¹¹, encontra-se em Inglaterra na figura de Sir Joshua Reynolds (1723-92). Para além de ter sido o primeiro presidente da Royal Academy of Art – 1769 (ainda hoje existe com os mesmos objectivos), ainda proferia discursos, enquanto presidente, que se tornaram referência na sociedade, “Reynolds’ Discourses Delivered at the Royal Academy (1769-91) is among the most important art criticism of the time. In it he outlined the essence of grandeur in art and suggested the means of achieving it through rigorous academic training and study of the old masters of art.”¹¹².

No entanto, ao levantar o véu do conhecimento, através do protagonismo que se emprestou à instituição, acabou-se por pôr em causa os valores da tradição (facto que residiu na atitude da perda do elo de ligação do aprendiz ao mestre, condição mantida pelo atelier até então) e assim a transferir o saber para a academia. O que significa que, de algum modo, se pretendia fazer existir¹¹³ uma espécie de autoridade no mundo da arte que fosse capaz de regulamentar a aprendizagem e o gosto pela arte¹¹⁴.

¹⁰⁹ William Hogarth, no séc. XVIII, escreve um livro chamado *The Analysis of Beauty* com o intuito de explicar as leis que orientam a beleza, criando assim uma métrica para o ensinamento do gosto Cfr., Gombrich, – *op. cit.*, p.464.

¹¹⁰ Na sua teoria, Baumgarten, coloca a ênfase na importância do sentimento, onde a atenção está centrada no acto criativo. Para ele era necessário modificar a crença tradicional de que “a arte imita a natureza”, para tal, os artistas deveriam deliberadamente alterar a natureza, adicionando elementos da ordem dos sentimentos para melhor explorar a realidade percebida. Desta forma, o processo criativo (a criação do mundo) seria espelhada na própria actividade do artista.

¹¹¹ A obra de Joshua Reynolds representa um salto qualitativo para a abordagem do retrato, onde tudo se torna mais familiar mesmo na representação das figuras do momento, onde se observa uma grande liberdade da composição na forma como as personagens se apresentam no quadro, o que denota uma grande atenção ao traçado das personalidades dos modelos (de algum modo, ironicamente, se pode verificar que a sua teoria não seguia estritamente a sua prática).

¹¹² <http://www.cartage.org.lb/en/themes/Biographies/MainBiographies/R/reynolds/Reynolds.htm> (acedido em 10 de Setembro de 2003).

¹¹³ Ainda hoje assim parece acontecer, mudou foi a instituição... Cfr., ponto 4 do Cap. VI deste mesmo estudo.

¹¹⁴ No seu discurso da abertura da *Royal Academy of Arts*, em 2 de Janeiro de 1769, Sir Reynolds, assinala precisamente a sua crença nas vantagens da arte ser ensinada em instituições. Cfr., Reynolds, Joshua, *Seven Discourses on Art*, IndyPublish.com, 2003, onde o próprio Sir apela para a dignificação da classe dos artistas, não só do ponto de vista do respeito como do ponto de vista do saber enquanto estudioso, que foi sistematicamente posta em causa, uma vez a sua produção estar dependente da execução manual, o que através da história foi qualificado de trabalho de artesão e assim considerado “menor”, como já acima exposto. Pode-se fazer o download dos *Seven Discourses on Art* em: <http://www.textlibrary.com/download/7discour.txt> (acedido em 11 de Setembro de 2003).



43. *Aula de modelo* (1761), autor desconhecido, óleo sobre tela (50,5 X 66 cm).

As academias para além de serem um local propício às actividades de investigação (cópias, em grande parte em tamanho real, dos trabalhos dos mestres do passado) e partilha entre os estudantes, o facto de reunirem elementos num espaço demarcado, apresenta-se como uma vantagem pelo facto de facultar o saber adquirido por outros artistas num espaço circunscrito, sem haver a necessidade de se despendere grande tempo e dinheiro em viagens pela Europa, "The principal advantage of an academy is, that, besides furnishing able men to direct the student, it will be a repository for the great examples of the art. These are the materials on which genius is to work, and without which the strongest intellect may be fruitlessly or deviously employed. By studying these authentic models, that idea of excellence which is the result of the accumulated experience of past ages may be at once acquired, and the tardy and obstructed progress of our predecessors may teach us a shorter and easier way. The student receives at one glance the principles which many artists have spent their whole lives in ascertaining; and, satisfied with their effect, is spared the painful investigation by which they come to be known and fixed. How many men of great natural abilities have been lost to this nation for want of these advantages? They never had an opportunity of seeing those masterly efforts of genius which at once kindle the whole soul, and force it into sudden and irresistible approbation."¹¹⁵.



44. *Rapariga descascando vegetais* (1739), Jean-Baptiste Siméon Chardin (1699-1779), óleo sobre tela (46 x 37 cm).

Na verdade, esta forma de pensar arrasta consigo uma consciência social, pois com a democratização do saber, através das academias que começam a aparecer por toda a Europa, as imagens, ou seja, as artes, passam a estar ao dispor das classes menos favorecidas, e na medida em que "todos" podem dela usufruir, há mais probabilidades de se encontrar um maior número de pessoas com a intenção de se dedicarem quer à sua prática quer aos seus estudos – o que na verdade se verificou, inclusive dá-se o surgimento de coleccionadores.

Não obstante, consequentemente e resultante de um novo público aparece um novo tipo de pintura. Assim, todo o mundo imaginativo/imagético de uma classe aristocrática (que tinha assistido ao seu apogeu durante o Rococó, período do Barroco, onde a ilusão é uma forma suprema de tratar o espaço de representação), vê agora uma atenção voltada para as cenas mais familiares da vida mais comum, reforçando o gosto pelo "pitoresco".

Esta "separação" das classes, dos seus motivos e gostos entre tradição (forma de continuar os temas de grande valor mítico-o-religioso) e natureza (não só a cena familiar, como a paisagem), acabou por fornecer pistas de classificação, que se por um lado entravam em colisão com o pré-estabelecido por outro afirmavam a sua necessidade.

Desta reformulação da análise temática das imagens (aristocracia *versus* povo), vemos irromper as Revoluções Liberais, que parcialmente¹¹⁶ puseram fim ao antigo regime Absolutista. Estas revoluções (Americana e Francesa)

¹¹⁵ *Ibid.*

¹¹⁶ Na verdade ascende uma outra classe derivada deste triunfalismo liberal, a burguesia, que mais não vai fazer do que se tornar em "opressora" da vontade popular, impondo os seus "desejos" de se tornar ela própria absolutista.

tiveram como intenção (entre outras) instituir o direito à autodeterminação dos povos. Temos então a Revolução Americana em 1776 e a Revolução Francesa em 1789, que acabam por dar origem a uma reconsideração política sobre os valores da sociedade, o que praticamente resulta em duas tendências.

Se analisarmos estas duas tendências, Neoclassicismo (entre 1750 e 1830) e Romantismo¹¹⁷ (entre 1780 e 1850), que representaram este período, verificamos que enquanto o Romantismo pode ser caracterizado como uma atitude de espírito, o Neoclassicismo, como o próprio nome indica, é um ressurgimento dos padrões da arte da Antiguidade Clássica, procurando o virtuosismo e a beleza idealizada – onde as aprendizagens feitas nas academias baseavam os seus conceitos – sendo que, os seus conteúdos teriam que ser distintos, eruditos, pois baseavam-se na mitologia e na religião assim como na literatura e história¹¹⁸.

No fundo foram duas abordagens consideradas incompatíveis. Pois por um lado uma queria retratar a verdade altruísta e absoluta da vida (neoclassicismo), enquanto a outra estava mais interessado no tratamento das emoções e da natureza (romantismo).

A que acabou por ter mais partidários entre os artistas, e que mais imagens surpreendentes deu ao mundo, foi efectivamente o romantismo. Que acabou por ser o estilo com mais impacto no desenvolvimento da imagem (novos horizontes) deste período. Até porque o neoclassicismo arrastava consigo uma noção de passado, fazendo com que os temas remetessem sempre para questões com um fundo moralista associados à imagem da “beleza idealizada”, que cada vez mais se encontrava em crise pelo facto de estar relacionado com o “já visto”.

Por outro lado os artistas românticos não tinham padrões fixos que os obrigassem a percorrer uma tradição de beleza e como tal podiam-se libertar, podiam olhar o mundo que os rodeava de uma forma criativa – pelo menos não estavam “sujeitos” a cânones. Esta necessidade de olhar criativamente para a natureza que os rodeava, segundo Janson (1977), fez com que usassem qualquer experiência, real ou imaginária, desde que intensa, e em seu nome acabaram por adorar a emoção pela emoção. Emerge um novo ideal, tipo de artista-criativo, visto como um “homem completo”, segundo Baudelaire (1955), “those in whom reflection does not kill the expression of passion.”¹¹⁹.



45. *O juramento dos Horácios* (1784), (detalhe), Jacques-Louis David (1748-1825), óleo sobre tela (330 x 425 cm).



46. *A corrida de Epsom* (1821), Théodore Géricault (1781-1824), óleo sobre tela (92 x 122 cm).

¹¹⁷ “A palavra vem dos «romances», histórias de aventuras medievais (como as lendas do Rei Artur ou do Santo Graal), tão em voga nos finais do século XVIII, e assim chamados por serem escritos em língua «românica», e não em latim.” - Janson, *op. cit.*, p.557.

¹¹⁸ Não foi só esta disciplina/ciência que sofreu uma grande expansão mas uma outra que pode ser considerada como parente a Arqueologia, que por sua vez veio reforçar a curiosidade pelo passado, “Mestres das academias e simples artistas de todas as partes da Europa acorreram aos locais das escavações, principalmente a Roma, onde se dedicaram à análise minuciosa dos edifícios, das esculturas e até das pinturas clássicas (lembremos os grandes frescos de Pompeia e Herculano). Desses estudos resultaram numerosas publicações com desenhos, estampas e gravuras (como as de Piranesi) onde se reproduziam e copiavam, com rigor e verismo, as obras da arte clássica: mas também escritos teóricos que registavam as características e os objectivos desta arte e da sua estética própria.” - Pinto, *op. cit.*, vol. 4, p.628.

¹¹⁹ Baudelaire, Charles, *The Mirror of Art, Critical Studies*, Jonathan Mayne (Ed.), Nova York: Phaidon, 1955, p.103.

Através do interesse que manifestaram pelo passado reflectiram uma reacção contra o pré estabelecido ou quaisquer valores consagrados (ao irem buscar inspiração principalmente aos períodos que eram considerados menos nobres no tratamento da realidade, mas mais “carregados” de valor simbólico, como o período da idade média, nomeadamente o gótico, que tinha sido até então tão desprezado).

Portanto, o Romantismo não se pode considerar um estilo só, mas um estilo que acaba por se desdobrar num número imenso de estilos. Daí que o aproveitamento de formas (modos), rejeitadas ou não utilizadas, quando reconvertidas vá acabar por formar estilos (e esta é uma das formas que se encontra nos princípios do desenvolvimento do estilo¹²⁰).

De facto, e como consequência directa dos pensadores Iluministas¹²¹ acabou por se criar um tipo de representação que facilmente se submetia a regras e leis (exemplar para os conteúdos ideológicos do iluminismo). Mas, pela sua forte componente no uso de regras e leis na composição e temas, aquilo que era para ser uma forma de expressão “livre”, revolucionária, logo após revolução Francesa, se transforma numa “arte do regime”¹²², num estilo. Estilo, que no campo das imagens é a consciência da utilização do preestabelecido como meio utilizado para conseguir efeitos desejados.

Assim a classe dominante da altura, institui o estilo Neoclássico como arte oficial, utilizando-o como meio transmissor dos ideais da nova classe no poder – a burguesia.

É fácil verificar esta tendência, sobretudo na escultura onde essencialmente se copiou, de forma até minuciosa, as formas de representação dos modelos clássicos (onde tecnicamente se verifica um grande domínio na aplicação dos cânones clássicos, porém sem grande energia imaginativa).

A própria obra¹²³ de António Canova (1757-1822) que remete para a continuidade dos temas mitológicos, históricos e alegóricos (emprestando a sua erudição às figuras proeminentes do poder e assim se tornou o escultor de serviço de Napoleão), é exemplar, mas não é o único, pois vemos exactamente o mesmo em Jean-Antoine Houdon (1741-1828) e Bertel Thorvaldsen (1770-1844). A tal ponto que não é fácil distinguir que obra é de qual¹²⁴.



47. Paolina Borghese como Venus Victrix (1804-08), Antonio Canova, mármore (altura 200cm).



48. Diana (1780), Jean-Antoine Houdon, mármore (altura 210 cm).



49. Jásão com o Velo de Ouro (1803-28), Bertel Thorvaldsen, mármore (altura 242 cm).

¹²⁰ São as séries de relações, sintaxe, de que nos fala Henri Focillon, Focillon, *op. cit.*, p.20.

¹²¹ A França teve destacado desenvolvimento em tais ideais e, entre seus pensadores mais importantes, figuram Voltaire, Charles de Montesquieu, Denis Diderot e Jean-Jacques Rousseau. Outros expoentes do movimento foram: Kant, na Alemanha; David Hume, na Escócia; Cesare Beccaria, na Itália; e Benjamin Franklin e Thomas Jefferson, nas colónias britânicas. Pode-se encontrar uma lista cronológica das publicações deste período em, Hampson, Norman, *O Iluminismo*, Lisboa: Editora Ulisseia, 1973.

¹²² Napoleão, em tudo parece, manipulava a produção das imagens, assim com a informação de um modo geral, de forma a manter a sua hegemonia política. As suas encomendas de imagens aos pintores Jacques-Louis David e Jean Auguste Dominique Ingres são reveladoras e ilustram bem como a arte foi posta ao serviço propagandista dos seus objectivos. Cfr, Boime, Albert, *Art in an Age of Bonapartism 1800-1815: A Social History of Modern Art*, vol 2, Chicago: University of Chicago Press, 1993.

¹²³ As esculturas de Canova eram estatuas geralmente realizadas pelos seus técnicos colaboradores, pois dessa forma, o processo através do qual eram executadas não obedeciam a uma expressão do génio individual, apontando, na sua própria definição, a “sublime execução” – Cfr., Argan, *op. cit.*, p.18.

¹²⁴ Cfr., as figuras nº47, nº48 e nº49 que são um forte exemplo do que se entende, in-extremis, por estilo – aliás, o mesmo é referenciado mais adiante neste texto em relação à obra de Picasso e Georges Braque.

As imagens antecedentes ao neoclassicismo estavam carregadas de artificialismos palacianos (já apontado acima como “efeitos de surpresa e de deslumbramento”) e como tal nada mais apropriado do que a austeridade, simplicidade e geometrismo para combater e assim afirmar o Homem novo que se apresenta como “iluminado” (os resultados do que se tem por certo hoje servem para as razões da sua contestação amanhã¹²⁵ – regra que se aplica a tudo na vida, ou quase).

Estes homens revolucionários, produto da própria Revolução Francesa, viam-se como uma espécie de Gregos e/ou Romanos renascidos. Acreditavam estar a viver tempos heróicos e assim as figuras revolucionárias eram tidas como grandes personagens/elementos para a temática a representar nas que se queriam novas, diferentes, obras de arte.

Quando um dos líderes da revolução, Jean-Paul Marat, foi assassinado por uma seguidora fanática dos Girondinos¹²⁶, Charlotte Corday, logo se tornou num tema supremo – o mártir. Oportunidade que Jacques-Louis David (1748-1825) perpetuou e converteu como o grande mártir que havia perecido pela sua causa sendo também um modelo ético, “Y de esta manera David, utilizando fundamentalmente antiguas técnicas (de Caravaggio a Hogarth), llega a una nueva concepción del cuadro histórico: la historia ya no es un hecho memorable y ejemplar, ni drama ni episodio; es la lógica y, al mismo tiempo, la moral de los acontecimientos.”¹²⁷.

Na obra executada em 1793, *Marat Assassinado*, verifica-se, como através, essencialmente, da simplicidade com que compôs todo o quadro e da forma como trabalhou o cromatismo, que acabou por acentuar o carácter “teatral” da cena, pois temos a sensação de presenciar o que acabara de acontecer (o modo como Marat segura quer o papel quer a pena, indicam o imediatismo da tradução do acontecimento).

É pois uma obra panfletária, elemento intencional de propaganda ideológica.

Do mesmo modo se pode ver, com esta qualidade panfletária só que agora sem propósitos estadistas, ou melhor, do lado do contra-poder, o quadro de Francisco Goya (1746-1828) pintado em 1808, *Os fuzilamentos de 3 de Maio* onde se acentua uma qualidade realista remetendo-nos, sobremaneira, para uma particularidade própria do fotojornalismo. Fazendo o contrário do que faz Jacques-Louis David, este transformando em estátua um corpo assassinado, Goya apresenta uma realidade que não se pretende eterna mas activa.

Já no caso de Jean-Auguste-Dominique Ingres (1780-1867), vemos a imagem a apresentar-se sem interesses ideológicos ou políticos, pois não lhe interessava o sujeito, não estava interessado em representar os



50. *A morte de Marat* (1793), Jacques-Louis David, óleo sobre tela (162 x 128 cm).



51. *O 3 de Maio de 1808: A execução dos defensores de Madrid* (1814), (detalhe), Francisco Goya (1746-1828), óleo sobre tela (266 x 345 cm).

¹²⁵ Nem foi necessário muito tempo para o Romantismo vir “contrariar” as regras teóricas que originaram o academismo quer dos temas, técnicas e formas Neoclássicas.

¹²⁶ Republicanos moderados de França que governaram entre 1792 e 1793 no tempo da revolução francesa. Eram burgueses moderados originários de Gironde (Bordéus).

¹²⁷ Argan, *op. cit.*, p.38.



52. *Monsieur Bertin* (1832), Ingres, óleo sobre tela (116 x 95 cm).



53. *Odalisca* (1814), Ingres, óleo sobre tela (91 x 162 cm).



54. *Pôr-do-sol* (1770), Alexander Cozens, óleo sobre papel.

sentimentos das suas personagens, quer psicológica quer dramaticamente e para tal via a representação como forma pura (vejam-se os seus retratos para termos a noção do que era para ele a forma).

A forma estava aliada à singularidade das coisas e assim ligada à realidade. Como tal, a forma não era imutável ou transcendental mas um valor. Ingres foi o primeiro, nas palavras de Carlo Argan (1991), a entender que a forma é o resultante do modo de ver e experimentar a realidade própria do artista, ou seja, o primeiro a reduzir o problema da arte ao problema da visão (razão pela qual a sua obra foi objecto de enorme interesse por parte de alguns Impressionistas, Expressionistas e até de Picasso).

Quer no desenho a lápis quer na pintura (retrato) de *Louis Bertin*, executado em 1832, se pode observar a forma como Ingres observa com traço seguro e preciso o seu modelo, de resto, vigorosamente caracterizando o personagem fisicamente e assim profundamente no plano psicológico (não encenado). Na sua pintura *Odalisca*, executada em 1814, pode-se notar como para Ingres o sentido do belo, a forma, não se deve encontrar na coisa em si, mas na relação que existe entre as coisas¹²⁸.

No entanto, toda a devoção que tinha sido emprestada ao passado clássico vê-se agora em crise, chega-se mesmo a uma ruptura, pois estabeleceram-se novos padrões de beleza¹²⁹, nos quais a sua maior característica acentua os ideais da liberdade onde se faz a apologia das emoções.

Note-se que é neste período que Alexander Cozens (1717-1786) desenvolve o seu método da mancha¹³⁰, o que remete para a peculiaridade do capricho da acção em acto desprendido da tradução da realidade.

A cor toma proporções nunca vistas na produção de imagens até então, sobrepondo-se, em certos casos, ao desenho tão aclamado pelo passado clássico. Este modo de representar através da cor foi altamente dinamizador das linhas de composição no arranjo da obra, de tal modo que se assiste a uma característica presente nos românticos que não pode deixar de ser aqui notada, ou seja, a obliquidade – como elemento caracterizador das

¹²⁸ Enquanto para Canova o ideal de belo se encontrava na figura, no enaltecimento da figura, ideia transcendental do belo que se caracteriza pela identificação suprema do modelo. Aliás, a escultura/estátua ao afastar o modelo das contingências das condições ambientais, reforça a presença do modelo (que se vê, pelo facto de ser em três dimensões, não dependente do plano de referência).

¹²⁹ Devido a este ímpeto com que se forjou esta nova maneira de utilizar as imagens para exprimir o particular, vai dar-se toda uma renovação pictórica na arte dos finais do séc. XIX e início do séc. XX.

¹³⁰ Alexander Cozens, pintor e escritor, é tido como o primeiro e principal mestre inglês a trabalhar inteiramente os temas da paisagem. É considerado o inventor do sistema chamado "mancha" (blot – em Inglês) que parte de manchas/borrões acidentais deixadas no papel pela tinta que pinga do pincel como forma de ajudar a imaginação sugerindo paisagens a serem exploradas. Durante a década de 1950 o seu trabalho é mostrado como sendo um dos percursores do expressionismo abstracto. No seu tratado, *A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape* (1785) ele explica como se deve utilizar este método da mancha segundo os seus métodos – "I am persuaded, that some instantaneous method of bringing forth the conception of an ideal subject fully to the view (through the crudest manner) would promote original composition in painting; and that the want of some such method has retarded the progress of it more than impotence of execution", in <http://www.cecilhigginsartgallery.org/paintings/COZENS84.htm> (acedido em 03 de Setembro de 2003); e ainda Harrison, Charles (ed), et al, *Art in Theory 1648-1815: An Anthology of Changing Ideas*, Oxford: Blackwell Publishers, 2001.

imagens produzidas que transporta todo um dramatismo para a cena, seja ela “natural” ou “imaginária”. Também resulta desta abordagem uma preocupação no tratamento da luz como nunca se tinha assistido¹³¹, pois esta alarga o seu campo de acção indo para além da tradução do real, reveste-se de características unificadoras servindo de elemento caracterizador quer do ponto de vista psicológico, quer do ponto de vista composicional.

Devido a esta obsessão com o indivíduo, na sua difusão pela Europa, reforçou-se o aparecimento dos estilos, não em termos de academismos, mas acentuando o particular, cunhando e criando uma série de estilos pessoais e autónomos¹³². Nesta qualidade podemos citar o poeta e místico pintor William Blake (1757-1827), que para além de desprezar aquilo que era tido como a representação oficial das academias [opta por pintar a partir unicamente da sua imaginação, pois não estava interessado na representação do visível, para ele era irrelevante a realidade visível (traduzível pelas as leis da geometria)], usa as imagens para traduzir as suas visões não compatíveis com a realidade verificável: “Para Blake a «visão interior» era primordial; não tinha necessidade de observar o mundo à sua volta”¹³³. Gombrich aponta-o como sendo realmente o primeiro, pós Renascimento, de uma forma consciente a revoltar-se contra, a não aceitar, os *standards* da tradição¹³⁴.

A natureza deixa de ser esse elemento imutável e revelador para a criação, tornando-se num elemento onde se desenvolve a existência humana. Como tal deixa de ser um modelo universal e passa a ser um estímulo – perante o qual cada artista o acolhe e trata de forma particular e individual.

Podemos observar exactamente, nas obras de J. M. William Turner (1775-1851), como realmente a imagem procura agora requalificar a visão, não do ponto de vista da observação baseada no olho como o centro originário da janela, mas como a emoção (sublime) que orienta o ser, colocando a metáfora da janela ao serviço mais da mente e menos do olho, “With intuition and the senses thus demanding expression, Turner learned to deftly enhance what he saw with what he felt, bringing subjective awareness and deep personal involvement to pictures of readily identifiable objects. The naturalism that won him early acclaim in a painting like the 1815 Crossing the Brook (Tate Gallery, London) gave way eventually to a freer style, with less attention to detail and more concern with underlying character, as in the 1844 Rain, Steam, and Speed. Verisimilitude receded before loose brushwork and dynamic color to suggest deeper meaning and greater complexity.”¹³⁵.



55. *Hecate ou os Três Destinos* (1795), William Blake, caneta e tinta com aguarela (43 x 58 cm).

¹³¹ No caso dos artistas venezianos a luz era vista como um elemento caracterizador do real, exposto acima.

¹³² É precisamente nesta época que o artista toma consciência de si e pinta a seu bel-prazer, não estando debaixo do pressuposto da encomenda não se impõe outros limites que não a sua própria imaginação.

¹³³ Janson, *op. cit.*, p.568.

¹³⁴ Para consulta, encontra-se no livro de Eisenman, Stephen, *et al.*, *Nineteenth Century Art: A Critical History*, Londres: Thames & Hudson, 2002, no cap. «Visionary History Painting: Blake and His Contemporaries», escrito por Lukacher, Brian, uma excelente abordagem à vida de Blake.

¹³⁵ Rodner, William S., *J.M.W. Turner: Romantic Painter of the Industrial Revolution*, California: University of California Press, 1997, p.14.



56. *Navio a vapor numa tempestade de neve* (1842)
William Turner, óleo sobre tela
(91.5 x 122 cm).



57. *Banquete dos Oficiais de Guarda Cívica de S. Gorge* (1616),
(detalhe), Frans Hals
(1580-1666), óleo sobre tela
(175 x 324 cm).



58. *Liberdade Guiando o Povo* (28 de Julho de 1830) (1830),
(detalhe), Eugène Delacroix, óleo sobre tela
(260 x 325 cm).

Pode observar-se no trabalho *Navio a vapor numa tempestade de neve* (steamer in a snowstorm) (1842), que o que está em jogo não é a tradução do visível mas a emoção do acontecimento no espírito do autor. A natureza está em segundo plano, por mais que se fale de fenómenos naturais. Mais curioso é o facto de o observador ser colocado no meio da cena (o que embora sempre tenha acontecido na representação que se assiste nas imagens produzidas até então), só que agora este observador é imaginário – não podia estar ali fisicamente.

A qualidade fotográfica que se assiste nas imagens pintadas, de que fala Peter Galassi¹³⁶ (1981), até ao neoclassicismo (e, embora de um modo diferente, até grande parte das imagens produzidas até hoje), é agora colocada de um ponto de vista novo.

As imagens não pretendem ser o resultado visual da situação que se “assistia”, que estava diante de nós, que era encenada, que era teatral no sentido do observador físico na plateia física. Agora passa a ser fictícia. Nem observador (indivíduo), nem observado (natureza), correspondem mutuamente no plano do verificável, mas concorrem ao plano do provável. Essa ligação é sem dúvida enunciativa da Modernidade¹³⁷.

Assim, encontramos outra personalidade onde a cor assume um papel muito mais importante que o desenho, do mesmo modo como a imaginação assume um papel muito mais importante do que o conhecimento¹³⁸, ou seja Eugène Delacroix (1798-1863).

Na sua qualidade de revolucionário em 1830 (declarando-se anti burguês) e contra-revolucionário em 1948, o que só por si denuncia o turbilhão de emoções pelos quais passava (frequentador assíduo dos salões e dos favores financeiros daí decorrentes), não pretendia reconstituir acontecimentos em grau de especificidade real. A sua intenção orientava-se mais para a *poesis* do acontecimento, tal e qual se observa na *Liberdade Guiando o Povo* (1930).

Pela sua temática, esta obra é apontada, por Giulio Carlo Argan (1991), como sendo o primeiro quadro político¹³⁹ na história da pintura moderna. Porém, não o diria dessa forma, apesar do seu evidente peso político, a sua grande característica, no plano das ideias, é o seu cariz político-propagandístico, pois já se tinha assistido a uma atitude bastante politizada (não de forma tão evidente nem tão pouco em imagens), através das imagens colocadas nas moedas e das esculturas de vulto redondo que eram distribuídas pelas cidades conquistadas aquando do Império Romano (já notado no início deste ponto).

¹³⁶ Galassi, sustenta que a visão fotográfica, sua objectividade e informalismo de apropriação, já estava inerente nas pinturas, e que se pode verificar, essencialmente, nos retratos e paisagens, que a fotografia se apoderou de modo de representar – do qual já dependia a comunicação através das imagens – tais como: enquadramentos; pontos de vista; temáticas; etc.. Galassi, Peter, *op. cit.*.

¹³⁷ Se por acaso olharmos os pressupostos dos impressionistas no que diz respeito ao tratamento da luz, vemos que em muito pouco se separam dos pressupostos das imagens criadas por Turner. Por isso não é estranho qualificarmos este pintor como um elemento decisivo na nova utilização da cor e sua consequente importância no plano da representação.

¹³⁸ Compare-se as obras “Odalisca” de Delacroix com as de Ingres e logo se percebe o que queremos apontar.

¹³⁹ Argan, *op. cit.*, p.48.

I.1.3 Mecânica (moderna)

De todos os motivos, aquele que com mais forte razão se apresenta como o fim do período clássico e o começo da modernidade, assenta, essencialmente, na transformação operada pelas tecnologias decorrentes da Revolução Industrial que se assistia por toda a Europa no início do séc. XIX¹⁴⁰.

Era inevitável que com o aparecimento das tecnologias industriais, que punham em causa os produtos de origem artesanal, se iria conduzir, como consequência, a uma transformação, do ponto de vista da produção e circulação, quer das estruturas quer dos objectivos da arte.

Passar da tecnologia artesanal para a tecnologia industrial é uma das principais crises que se instauram nos princípios dos valores do objecto artístico, como notou Walter Benjamin (1936), ao analisar as modificações operadas na prática da visão sensorial que derivaram não só do resultado da nova distribuição urbana, assim como, e por consequência, dos processos técnicos de reprodução e consequente ampliação da prática visual, onde se verifica uma relação directa entre «reprodutibilidade» e «perda da aura» das obras de arte.

Segundo A. Costa e M. Brusatin (1992) o essencial neste fenómeno passa pela afirmação da «percepção na distração», caracterizando assim a massificação da própria relação resultante da experiência estética, e como tal Walter Benjamin, "(...) consegue apreender o fim de um sistema de relações autênticas e o triunfo da «alienação», mas sobretudo o início de uma nova era, na qual a extensão quantitativa das técnicas reprodutivas marca o fim das hierarquias qualitativas homogêneas e funcionais às hierarquias sociais e redistribui sobre novas bases a intensidade e a pregnância da experiência estética."¹⁴¹.

¹⁴⁰ Com o aparecimento da tecnologia decorrente da Revolução Industrial, começa a operar-se uma transformação radical entre cerca de 1730 e 1850 na Inglaterra, estendendo-se, no decurso do século XIX, ao continente europeu, América do Norte e Japão. A Inglaterra deixa de ser um país agrícola e transforma-se numa sociedade industrializada. O que traduz numa evolução em termos de regime de produção, com a passagem da mão (artesã) para a máquina (indústria), com todas as suas alterações e avanços técnicos. Durante a Revolução Industrial – e a ela intimamente ligada, como causa e efeito – assiste-se a uma grande expansão demográfica, assinalada pela descida da taxa de mortalidade e aumento da natalidade (reflexo das melhorias operadas nas condições sanitárias, bem como aos avanços científicos). Resultando num aumento da população, o que significa um acréscimo de mão-de-obra. Esta mão-de-obra barata vai dar origem a povoações que rapidamente se transformarão em cidades, acentuando a importância económica. A industrialização vai avançando rapidamente por todo o mundo, conquistando cada vez mais produção e dividendos materiais e políticos que dela advinham. A França (1830-40) será o primeiro país, depois da Inglaterra, a encetar uma Revolução Industrial, seguindo-se os EUA (começam entre 1846 e 1865, mas será após a Guerra da Secessão que conhecerão a pujante industrialização do país, aproveitando as imensas riquezas do subsolo e as potencialidades económicas da nação), a Alemanha (1850), a Suécia (1870), o Japão (1880), a Rússia (1890), o Canadá e a Austrália, a partir de 1900. Industrializar era sintomático de enriquecimento, criar condições e padrões de vida elevados, em oposição aos países que não eram industrializados – abrindo e prenunciando cada vez mais o fosso entre países ricos e pobres, industrializados e não industrializados. A partir da Revolução Industrial as economias passam a poder, cada vez mais, distribuir ou fornecer bens e serviços a um número cada vez maior de pessoas, gerando um crescimento irreversível, a Revolução Industrial foi alterando progressivamente as regras da iniciativa individual, as tecnologias, e a própria atitude do homem a arte.

¹⁴¹ A. Costa e M. Brusatin, «Visão», in Enciclopédia EINAUDI, *Criatividade: Visão*, Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, vol.25, 1992, p.260.

Em concreto, o problema que se coloca à imagem, nesta aparente dicotomia entre indústria¹⁴² e arte, afere-se através da relação do distinto significado e valor entre as produções executadas pela pintura *versus* as produções executadas pela fotografia.



59. Vista de uma janela em Saint-Loup-de-Varenne (1827), Nicéphore Niépce, heliografia.



60. *Le Cabinet des curiosités* (1837), Daguerre, daguerreótipo.



61. Vista Oeste da abadia de Lacock (1840), Talbot, cópia salina a partir de um calótipo (15.3x17 cm).

Não foi com o modo encontrado por Nicéphore Niépce (1765-1883), que inventa pouco antes da sua morte, a 5 de Julho de 1833, o método da fotografia, fundado sobre a não dissolvença de certos compostos químicos sujeitos a uma radiação (heliografia), mas sim, através do seu associado, Louis Jaques Mandé Daguerre (1787-1851), (juntos começaram uma série de experiências que cruzavam elementos quer da física quer da química – de onde surgiu a primeira imagem fotográfica convencional – que os leva a associarem-se em 1829), que se difunde através do mundo o método do *Daguerreótipo*¹⁴³ (declarado a 19 de Agosto de 1839 ao Instituto da França). Desenvolveu-se com o primeiro objectivo de ser utilizado para reproduzir as obras de arte e logo sendo visto como o meio indicado para produzir obras de arte como tais; retratos e paisagens.

São estas invenções que vão conduzir à fotografia fundada sobre a noção de negativos com o apoio sensível à luz, desenvolvido por William Henry Fox Talbot (1800-1877).

Talbot descobre o princípio fundamental da fotografia – o sistema negativo – positivo em 1835. O *calótipo*¹⁴⁴ (do grego *kalos*, beleza) é o nome forjado por Talbot para designar o método de fotografia sobre papel que termina de desenvolver em 1840.

O calótipo¹⁴⁵ é um processo que consiste em expor uma folha de papel coberta com cloreto prateado (sais de prata – nitrato de prata) à Luz numa câmara obscura; as áreas que são expostas à luz aparecem em tons escuros, demonstrando uma imagem em negativo. A imagem que se revelava no papel, latente, era fixada com hipossulfito de sódio, o que constituía o “negativo,” como Talbot lhe chamou, produzindo assim o negativo em

¹⁴² Para nós hoje é mais do que evidente esta relação. Já não nos escandaliza ver a arte associada à designação «Indústria», até mesmo a *cultura* esta nas mãos da Indústria (actividade económica que se utiliza de uma técnica, dominada, em geral, pela presença de máquinas ou maquinismos, para transformar matérias-primas em artefactos acabados;)... os resultados estão à vista na metáfora do “Star-System”.

¹⁴³ Em 1839 Daguerre desenvolve, a partir da heliografia explorada por Niepce, um método que já se pode considerar fotográfico, que se acaba por designar por *Daguerreótipo*, “...if a copper plate coated with silver iodide was exposed to light in a camera, then fumed with mercury vapour and fixed (made permanent) by a solution of common salt, a permanent image would be formed”. – *Daguerreotype*, in *Encyclopaedia Britannica 2003 Ultimate Reference Suite CD-ROM*, Chicago: *Encyclopædia Britannica*, 2003 – que é já em si bastante fiável e como tal pronto para ser comercializado.

¹⁴⁴ Por vezes também designado por Talbotype.

¹⁴⁵ O calótipo preparava-se aplicando uma solução de nitrato de prata a uma folha de papel de carta de boa qualidade, que se deixava secar. Posteriormente, à luz de uma vela, a folha era colocada numa solução de iodeto de potássio, produzindo iodeto de prata, ligeiramente sensível à luz, e posta a secar outra vez, em completa escuridão. Pouco antes de ser introduzida na câmara aplicava-se, a pincel e sob luz fraca, nitrato de prata misturado com ácido acético e gálico, tornando-se então realmente sensível à luz. Para fixar, Talbot lavava o papel em água, mergulhava-o numa solução de brometo de potássio, lavava-o novamente e secava-o. O negativo assim produzido podia então ser usado para imprimir provas positivas, às vezes encerado para aumentar a transparência. O calótipo tem uma superfície mate e uma tonalidade castanho-avermelhado, púrpura ou castanho amarelado.

papel, e poderia originar grande número de imagens positivas por contacto simples, que imprime numa outra folha de papel sensibilizada.

Este processo tinha a vantagem de ser reprodutível, enquanto o daguerreótipo, embora com muito mais detalhe, só permitia uma imagem e não podia ser duplicada – Talbot patenteou o processo dele em 1841.

Todo este sistema de reprodução acentuava a necessidade de se reimprimir o real com objectivos concretos, pois pode ler-se no seu texto, *Account of the Art of Photogenic Drawing, or, The Process by Which Natural Objects May Be Made to Delineate Themselves without the Aid of the Artist's Pencil*, apresentado à Royal Society em 13 de Janeiro de 1839, "To the traveller in distant lands, who is ignorant, as too many unfortunately are, of the art of drawing, this little invention may prove of real service; and even to the artist himself, however skilful he may be. For although this natural process does not produce an effect much resembling the productions of his pencil, and therefore cannot be considered as capable of replacing them, yet it is to be recollected that he may often be so situated as to be able to devote only a single hour to the delineation of some very interesting locality. Now, since nothing prevents him from simultaneously disposing, in different positions, any number of these little camerae, it is evident that their collective results, when examined afterwards, may furnish him with a large body of interesting memorials, and with numerous details which he had not had himself time either to note down or to delineate."¹⁴⁶.

Desde então pode-se encontrar imagens de paisagens turísticas por toda a parte em Inglaterra. Dá-se, portanto, a comercialização do múltiplo de uma imagem, produzida por um aparelho, em escala já a denunciar a produção em série.

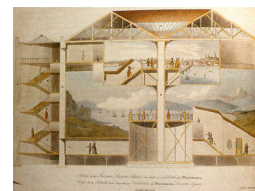
Foi com *The Pencil of Nature* (1844-46), que Talbot publicou, em seis fascículos, o primeiro livro com ilustrações fotográficas, sendo essencialmente constituído por fotografias de objectos artísticos e por fotografias de arquitectura (24 imagens de um total de 50).

No entanto, este processo, como é óbvio, pois de negativo em papel se tratava, era muito frágil para as aspirações de uma sociedade que se industrializava em grande escala e a velocidade nunca antes imaginada.

Um aspecto interessante, que passa para lá das questões técnicas da produção de imagens efectuadas por meios assistidos tecnologicamente e que denota que a sociedade desta época está bastante ciente e interessada na importância da visão tecnológica na tradução da realidade, encontra-se nos mecanismos conhecidos através do neologismo "panorama", onde para além da visão fosse possível formar, também, a mais fiel e exequível das emoções, "(...) Barker had invented an apparatus for drawing accurate circular perspective. It was mounted on a frame with a fixed point and could swivel to take a succession of partial views, which together formed a panorama."¹⁴⁷. Característica



62. Abadia de Lacock em Wiltshire (1844-46), Talbot, do *The Pencil of Nature - Photogenic drawing* (15.5x20.5 cm).



63. Secção da Rotunda, Leicester Square (1801) Arq. Robert Mitchell, planos e vistas em perspectiva do Edifício erigido na Escócia em 1901.

¹⁴⁶ Harrison, Charles *et al.*, *Art in Theory, 1815-1900: an Anthology of Changing Ideas*, Cambridge: Blackwell Publishers Inc., 2001, p.254.

¹⁴⁷ Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003, p.56.

que se pode encontrar como ideia subliminar nos *Panoramas*, capaz de criar até “realidades virtuais”, “The essence of the panorama was the assumption of being entrapped in the real.”¹⁴⁸.

Os panoramas eram narrativas contínuas de cenas, geralmente de batalhas¹⁴⁹, grandes acontecimentos públicos ou paisagens (na sua maioria de cidades), sendo pintadas quer em superfícies planas quer em superfícies curvas (cilíndricas que podiam ir de 18 a 40 metros, os mais comuns), que envolviam o espectador.

Eram bastante populares nos finais do séc. XVIII e princípios do séc. XIX. Considerados por muitos como os antecessores das projecções do cinema. Por vezes eram acompanhados por um cicerone e por músicos [os “panoramas de enrolar”, tipo pergaminho (o maior e mais ambicioso, 370 metros, retratava o curso do rio Mississipi, feito pelo americano Jonh Banvard), serviam até de cenografias].

O primeiro panorama foi exibido em 1788 em Edinburgo, executado por Robert Barker (1739-1806). Porém e apesar da sua popularidade, eram desprezados pelo mundo da arte. A sua função era meramente descritiva da cena a que se reportavam, no entanto são vistos como sintomáticos da sede pelo realismo, o que também foi um dos elementos que moveu a fotografia.



64. Diorama - Waux-hall (1837), gravura, Paris.

Do mesmo modo os Dioramas, avatares dos panoramas (Daguerre, inclusive era co-proprietário de um dos mais famosos de Paris), apontavam nesse sentido, “The partners painted the scenes on translucent paper or muslin and by the careful use of changing lighting effects were able to present vividly realistic tableaux. The views provided grand entertainment in the illusionistic style, and the amazing trompe l’oeil effect was purposely heightened by the accompaniment of appropriate music and the positioning of real objects, animals, or people in front of the painted scenery.”¹⁵⁰.

Outro aspecto sintomático da sede da realidade pode ser observado em termos do desenvolvimento da fotografia estereoscópica, onde a ilusão passa do biplano (o plano do quadro da geometria descritiva do espaço matemático) para a “terceira dimensão” que de forma mais próxima da realidade nos permite ter a percepção do espaço circundante, “(...) The first effect of looking at a good photograph through the stereoscope is a surprise such as no painting ever produced. The mind feels its way into the very depths of the picture. The scraggy branches of a tree in the foreground run out at us as if they would scratch our eyes out.”¹⁵¹.

¹⁴⁸ Id., p.70. Neste seu livro, Grau Oliver funda a ideia da “realidade virtual”, como intenção da sociedade do séc. XVIII, do ponto de vista do início da conquista do espaço virtual.

¹⁴⁹ Pode ler-se, “Napoleon I, who was also a member of the Institut de France, fully appreciated the potential for effective publicity and propaganda using the battle panorama as a vehicle: On a visit to Thayer’s panorama in 1810, he recognized that the invention could be exploited for propaganda if topical events were presented to the public in a suggestive way.” in, Id., p.65.

¹⁵⁰ <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/panorama.htm> (acedido em 05 de Junho de 2003).

¹⁵¹ Lê-se nas palavras do poeta, ensaísta e físico Oliver Wendell Holmes (1809-1894), in Harrison, *op. cit.*, p.669.

É em 1854 que se forma a *London Stereoscopic Company*. Este tipo de imagens que se produzem com aparelhos próprios, câmaras-estéreo, são muitas vezes cenas de rua, instantâneas¹⁵².

A industrialização deste tipo de imagens forneceu ao mercado milhares de estereogramas, que eram comumente consumidas como “postais”, e consequente visores estéreo, os estereoscópios. Outro modelo sintomático encontra-se em 1883 no chamado Kaiserpanorama (ou Weltpanorama, como foi renomeado a seguir à Primeira Grande Guerra) desenvolvido por August Fuhrmann (1844-1925), que era como um grande aparelho híbrido que funcionava como um grande *peepshow*¹⁵³.

Em 1851, aparece o negativo em vidro que reunia num só os processos de anteriores. Na década de 1870 foram feitas muitas tentativas para encontrar um substituto seco para o até então usado colódio, que acabou por ser encontrado em 1878 com a introdução das placas secas, produzidas em série, revestidas com gelatina que continha os sais de prata, e que marca, do ponto de vista científico, o começo da fotografia moderna.

Uma vez que estas novas placas eram aproximadamente 60 vezes mais sensíveis, o que fez com que a velocidade de obturação fosse muito mais rápida nas mesmas condições de luz, acabou por permitir que as câmaras portáteis fossem muito mais acessíveis com a aliciente de permitir os “instantâneos”, que tem a particularidade de captar o imediato sem necessidade de se recorrer à pose, à encenação.

Na realidade, o avanço verdadeiramente significativo, pelo impacto que iria ter no desenvolvimento (no sentido da facilidade *versus* democratização da imagem), enquanto meio ao alcance das grandes massas só é admirável na década de 1888¹⁵⁴. Por essa altura George Eastman (1854-1934), desenvolve um negativo em rolo e uma máquina própria que permitia, não só fazer várias exposições, como era de fácil manuseamento e ainda com a vantagem de ser portátil (munida de um rolo de filme com capacidade para cem fotografias, vocacionada para fotógrafos amadores).

A história da fotografia sofreu grandes revoluções com os inventos de Eastman¹⁵⁵, sobretudo com a invenção da emulsão de celulóide (1889) e do papel protector negro (1894). A sua paixão pelo exterior está patente



65. Stereograph: Alaska Yukon Pacific Exposition, Igor-rotas exhibit, 1909 (8.75 x 17.75 cm).

¹⁵² O termo instantâneo é usado com grande liberdade no séc. XIX visto o espectro da sua a “utilização” pois basicamente referia-se a exposições menores a um segundo, o que para nós hoje em dia é uma “eternidade” quando temos capacidade de fotografar a velocidades da ordem dos milhares de fotogramas (de 40.000 para cima), por segundo.

¹⁵³ Cfr., Wing, Paul, *Stereoscopes: the First One Hundred Years*, Nashua: Transition Pub., 1996, e cfr., Oettermann, Stephan, *The Panorama: History of Mass Medium*, Nova Iorque: Zone Books, 1997.

¹⁵⁴ Trata-se do surgimento da máquina Kodak nº 1 que foi o aparelho responsável pela grande democratização da produção de imagens.

¹⁵⁵ Em 1888 fabricou uma pequena câmara fotográfica de 82 x 95 x 165 mm, com uma objectiva de f/9 e com uma velocidade de obturação de 1/20s. Essa câmara era carregada com um rolo de papel sensibilizado que permitia a obtenção de 100 imagens de formato redondo, de 63 mm de diâmetro. Esse artefacto foi baptizado com o nome KODAK, uma palavra que correspondia à onomatopeia do som do obturador e que se pronunciava de maneira quase idêntica em todos os idiomas do mundo. O usuário da Kodak obtinha as imagens sem esforço, por causa do reduzido volume e peso da máquina (cerca de 680 g) e da facilidade de uso. Depois



66. Brownie Camera "1900-type", Eastman Kodak, 1900-1901.

no desenvolvimento da máquina *Brownie* (1900) a mais manuseável/transportável de todas as máquinas da altura.

Com o objectivo de captar a natureza, que atravessava a mente dos fotógrafos, a fotografia a preto-e-branco, único processo conhecido até então, parecia um parente pobre da realidade (no entanto, mesmo a fotografia monocromática não era, originalmente, a preto e branco, mas em tons lácteos, sépia, azulados, resultado, naturalmente, das reacções químicas do material fotográfico¹⁵⁶ – preto e o branco são as cores transmitidas, essencialmente até então, pela técnicas de gravura).

Só em 1861 é que se criou o primeiro sistema de cores, pelo físico James Clerk Maxwell (1831-1879), através do princípio das três cores primárias (em 1855 publica "*Perception of Colour*" e em 1872 "*Colour-Blindness*"). Maxwell iniciou as mais importantes investigações relativas à percepção da cor, demonstrando as bases da fotografia a cores.

O método que utilizou consistia em fotografar um elemento, mantendo a máquina imóvel, três vezes utilizando de cada vez um filtro colorido diferente (vermelho, verde e azul). Através deste processo, conseguia-se três negativos monocromáticos – em preto e branco – distintos, porém cada um com diferentes gradações de cinza. Estes três negativos eram convertidos em positivos, sendo projectados cada um com os seus respectivos filtros sobre uma tela branca, de modo que coincidisse exactamente um sobre o outro, reproduzindo-se assim as cores de elemento original.

Este método, apesar dos resultados, teve que ser abandonado em pouco tempo, pois não permitia fotografar objectos em movimento para além das deficiências técnicas que compreendia¹⁵⁷.

de impressionadas as 100 imagens, a câmara era mandada para a fábrica, onde a película era revelada e montada, eram remetidas ao cliente juntamente com a câmara recarregada. Tinha por lema, como slogan, "You press the button, we do the rest.", que é altamente sintomático da crença na Indústria *versus* facilidade. Para mais detalhes, Collins, Douglas, *The Story of Kodak*, Nova Iorque: Harry N. Abrams, Inc., 1990.

¹⁵⁶ A possibilidade de introdução da cor limitava-se à coloração final e manual da prova em papel, utilizando aguarela. Mediante um "trabalho adicional", os primeiros daguerreótipos poderiam ser pintados à mão, função exercida por artesãos que ficaram conhecidos por pintores de "miniaturas".

¹⁵⁷ "Interestingly, strictly speaking this experiment should never have worked! Maxwell did not know this, but at that time the emulsion in use only responded to light at the blue end of the spectrum. So how could anything have been recorded on the "red" and "green" slides? It was not until one hundred years later that when the experiment was repeated, it was discovered that the green filter had also passed some blue light, whilst the ribbon's red colours were also reflecting ultra-violet rays, which had been recorded on the red plate. However, though this (by sheer coincidence) produced the right effect, it does not detract from Maxwell's discovery, for with an appropriate emulsion responding to all colours the method works well. In 1873 Herman Vogel discovered sensitising dyes, which was a step forward in the pursuit of full colour photography. As a result of his work, "orthochromatic" plates, sensitive to all colours with the exception of red, were produced. When in 1906 "panchromatic" films, sensitive to all colours, came into production, some photographers began taking three "separation" negatives, using a viewer which enabled one to see all three slides superimposed upon one another. In 1907 Auguste and Louis Lumière produced plates they called Autochrome, using a different system from that above. The colours appeared in delicate pastel shades, often looking very dark, but were well received at the time. Back in 1869 Ducas du Hauron had published a book offering another method - the subtractive one - by which colour could be re-created. One of his suggestions had been that instead of mixing colour lights, one could combine dyed images; film could be coated with three very thin layers of emulsion, each sensitive to the primary colours; once processed as positives, the transparency could then be viewed as a full colour photograph. At the time, however, the emulsions were such that none of his proposals could be tested. It was not until the mid 1930s that Kodak was to produce a film based on this principle, to be named Kodachrome; up till then the additive methods suggested by Maxwell had been used." - Leggat, Robert, *A History of Photography from its Beginnings till the 1920s* - <http://www.rleggat.com/photohistory/> (acedido em 20 de Junho de 2003).

Partindo da teoria de Maxwell, os irmãos Lumière anunciam, em 1904, o primeiro processo fotográfico a cores, que acaba por ser suplantado em 1935, com a invenção do filme Kodachrome transparente. Nesta altura, o filme de 35 mm, desenhado inicialmente para o cinema foi adoptada por Oscar Barnack que construiu uma câmara revolucionária, mais pequena e de mais fácil utilização que as anteriores Kodak, a famosa Leica A.

A partir daqui as evoluções tecnológicas sucederam-se, muitas delas centrando-se na área da fotogravura e da reprodução fotomecânica e gráfica. Surgiram também as fotografias em infra-vermelhos ou com negativos especiais sensíveis a determinados fenómenos físicos como a temperatura. Portanto, a transmutação da realidade para o espaço da pintura, da representação, da imagem, ou seja da arte, sem a intervenção de um intérprete, de um código, de um tratamento alicerçado na tradição, seria função de mais-valia para a fotografia.

De um modo geral, é visível a influência que cruza transversalmente quer a fotografia quer a pintura no séc. XIX (a influência que as imagens captadas pela fotografia exerceram nos impressionistas é um lugar comum).

Ao olharmos para os retratos efectuados por Gaspar Félix Tournachon (1820-1910), mais conhecido por Nadar¹⁵⁸, verificamos que, de facto, estes nos trazem à ideia uma verosimilhança com os retratos efectuados por pintores.

A estética dominante, que se espalhava por toda a Europa, identificava-se pela expressão “fotografia pictural”, no entanto a bordagem a imagem através da fotografia¹⁵⁹ feita por Nadar iria tornar-se naquilo que os teóricos de 1920 acabariam por chamar a “nova objectividade”.

Como já visto anteriormente, Peter Galassi (1981) explora a tese de que a visão fotográfica já vinha a ser preparada na pintura desde os finais do séc. XVIII e demonstra que a origem do modernismo na pintura é mais complexa do que se podia pensar. Através da sua relação, em termos de continuidade, com a pintura no decorrer da história da perspectiva, reforça a ideia de que a fotografia pertence à história da representação pictural, “And yet there is something moving and exciting, something almost magical, about



67. Auguste com a família Lia Ciotat (1910), Auguste Lumière, Autochrome (13x18 cm)



68. Sarah Bernhardt (1864), Nadar (8 x 6 cm).

¹⁵⁸ Descendente de uma família de impressores. Após ter renunciado aos estudos de medicina, colabora com diferentes jornais literários. Acaba por conhecer Théodore de Banville e Charles Baudelaire do qual ficará amigo íntimo. Em 1846 começa a sua actividade como caricaturista em vários jornais como, *Le Corsaire-Satan* e *La Silhouette*. Tirando partido da explosão da imprensa popular pós 1848, junta dinheiro suficiente para realizar o seu grande projecto “*Panthéon-Nadar*”, onde agrupa um total de 300 caricaturas de escritores e artistas, mas apenas publicou uma primeira parte em 1854 (que se encontra na Biblioteca Nacional de Paris). Incentivado por um amigo, o escritor Eugène Chavette, adquiriu uma câmara fotográfica, com a qual começou a tirar retratos de personalidades parisienses. Assim, em 1953, juntamente com o seu irmão Adrien, nasce em Paris o seu estúdio no nº 113 da rua Saint-Lazare - a afluência ao estúdio era tão grande, que os cocheiros rapidamente lhe puseram o nome de Rue de Saint-Nadar.

¹⁵⁹ Tirando partido das novas técnicas do colódio sobre vidro, ele realiza os retratos Théophile Gautier, de Gérard de Nerval, de Charles Baudelaire, Hector Berlioz, Eugène Delacroix e de tantos outros. Em 1858, lança-se na exploração de novos territórios para a fotografia, realizando as primeiras fotografias aéreas assim como as primeiras fotografias com luz artificial (subterrâneas - as catacumbas de Paris) em 1861; em 1886 realiza uma “entrevista fotográfica” ao cientista Michel Eugène Chevreul.

the beginnings of photography. Whatever the continuity between photography and the pictorial tradition, however much we may feel that the invention of photography was inevitable and perhaps even overdue, the invention marked a break, a watershed in the history of representation."¹⁶⁰.

A incisão da visão fotográfica, intersecção, não se encontra, ou melhor, não se revela no capítulo da aparência; uma vez que uma fotografia não tem mais parecenças com o objecto do que uma imagem realizada à mão livre. Mas incide, manipula a nossa crença na sua autenticidade – é convencionalizado que o objecto esteve efectivamente em frente da câmara. O que faz com que a imagem feita pelo *aparatos* adquira um valor simbólico que se acentua pela sua capacidade de minúcia de representação e tratamento da luz natural que lhe atribui e implica uma certa objectividade. Dessa forma, a visão mecânica torna-se uma verdade objectiva.



69. *Fading Away* (1858), Henry Peach Robinson (1830-1901), (16 x 29 cm).

Este processo é reforçado pela forma como as imagens fotográficas são produzidas, resultante de uma equação mecânica e duma equação química que em si, pela mão da verdade científica, substituem as decisões e julgamentos do produtor.

Na verdade, encontramos nesta relação condições de potência (a visão objectiva) e de limitação (remetida para a simples tradução do real). Assim, a charneira decisiva, passível de ser acordada, está do lado da fronteira mental ou psicológica, "This is why Nadar is such a fascinating but, in the end, irrelevant figure. He is so clearly and consciously an artist, and his portraits are so evidently art in the most banal sense, that he can be integrated easily enough into the most conventional art history."¹⁶¹.

O impacto, a intersecção, que a fotografia teve na história da representação reflecte-se no efeito produzido pela conquista da realidade. Poderia dizer-se que o realismo é, em si, um beco sem saída, pois os seus objectivos esgotam-se na sua meta; a certo momento só podemos ter mais da mesma coisa, descobrindo unicamente mais um objecto ou cena para ser traduzido "objectivamente".

Paradoxalmente, a objectividade talvez se encontre na subjectividade dos elementos da percepção. A procura de novos ângulos de visão, o enquadramento inesperado, é que formam uma visão peculiar e distinta que podem caracterizar o indivíduo.

Portanto não é surpreendente que o aparecimento da fotografia se desse durante o período do Romantismo catapultando-o para o Impressionismo, "That such a development took place throughout the Romantic period, when the subjective perception of the outside world was at the center of thought, is understandable; and insofar as the camera eye – or camera-I – institutionalizes and enforces this authority of the highly personal "point of view," it is indeed a fulfillment of the Romantic movement. The invention of photography was wonderfully timely."¹⁶².

¹⁶⁰ Rosen, Charles, and Zerner, Henri, *Romanticism and Realism: the Mythology of Nineteenth-Century Art*, Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 1985 – no Cap. «The Reproductive Image and Photography», p.107.

¹⁶¹ Id., p.108.

¹⁶² Id., p.110.

No entanto, as duas formas de expressão coexistiram debaixo de uma rivalidade delirante. De algum modo as novas imagens (objectivas) vieram usurpar por um lado e facilitar (abstracção) por outro parte das tarefas dos pintores, que se compreendiam na transcrição da realidade, "A fotografia, assumindo essa tarefa de retratar realisticamente, até aí monopolizada pela pintura, libertou-a para a sua grande vocação modernista: a abstracção."¹⁶³.

Contudo, a fotografia em si não se confinou a um mero mimetismo, tradução da realidade, mas foi procurando, isolando, formas imperceptíveis a olho nu, fazendo com que as suas imagens fossem ganhando um grau de abstracção comparável às querelas dos artistas plásticos, "A pretensão de muitos fotógrafos profissionais em não se limitarem a registar a realidade é o índice mais claro da imensa influência que, por sua vez, a pintura exerceu sobre a fotografia. Mas, ainda que muitos fotógrafos tenham acabado por partilhar certas atitudes sobre o valor inerente da percepção pela percepção e a (relativa) irrelevância do tema, análogas às que dominaram a pintura de vanguarda durante mais de um século, as suas aplicações dessas atitudes não podem imitar as da pintura."¹⁶⁴.

Estamos perante a manipulação do "eu" individualizado, onde se joga, em termos de oposição, o indivíduo, interior, e o mundo exterior, real. Uma procura, através de uma antologia visual, como modo de encontrar o seu lugar no mundo. Requerendo um meio que permite a auto-expressão através de um sistema de provas que mostra a realidade de uma maneira diferente do que a tínhamos visto até então. A tentação dos fotógrafos em procurar um realismo "verdadeiro" cai por terra, quando o que se percebe não é "a realidade", mas sim "a sua realidade", quer enquanto criador, quer enquanto observador.

Todas as imagens são em si um modelo de declinação de uma ligação inerentemente equivocada entre o eu e o mundo, mas, por mais que se ambicione que a fotografia seja uma forma de expressão pessoal, assim como a pintura, não podemos deixar de referenciar que a imagem produzida pelo fotógrafo está de modo intrínseco associada aos poderes do *aparatos*, aliás, como o notou Susan Sontag, "Julga-se que uma máquina mais rudimentar, menos poderosa, é capaz de dar resultados mais interessantes ou expressivos, possibilitando uma maior margem de acidente criativo."¹⁶⁵, o que só por si é bastante sintomático das relações existentes entre o mecânico/automático e o manual/impreciso.

Encontramos, sistematicamente, não só por parte de alguns artistas como por parte da crítica de então¹⁶⁶, uma força opositiva, durante quase



70. *Nude* (1855), Eugene Durieu (1800-1874), (12.5 x 16.5 cm).

¹⁶³ Sontag, Susan, *Ensaio Sobre Fotografia*, col. Arte e Sociedade, nº 5, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986, p.89.

¹⁶⁴ Id., p.90.

¹⁶⁵ Id., p.113, onde na continuidade da página se faz referência ao facto de fotógrafos, tais como: Brandt, Evans, Cartier-Bresson, fazerem ponto de honra do uso de equipamento não sofisticado, usando aparelhos deficientes com objectivas pouco luminosas.

¹⁶⁶ É sobejamente conhecida a posição de Charles Baudelaire em relação à fotografia, e que se traduzia em «inimigo mortal» da pintura.

um século, em admitir a fotografia como uma arte, que se baseava no compromisso do tipo de imagens produzidas com a realidade. O que conferia à fotografia uma relação de permanente coexistência de sentimentos antagónicos em face do mesmo objecto com a arte e que levava à discussão, da envolvimento, entre fotógrafos e artistas em definir se era ou não arte o que se produzia com as fotografias.

Segundo Sontag (1986), para além das questões associadas ao belo e ao tema, que têm vindo a ser tratados de forma sistematicamente diferente pelas sucessivas sociedades que constituem o mundo ocidental, a legitimação da obra fotográfica como arte, deve, e tem que, cultivar a noção do fotógrafo como *auter* e ainda de constituir, essa obra, um corpo de trabalho, o *corpus* [a obra de Man Ray (1890-1976) serve como exemplo, uma vez que o seu estilo e objectivos oscilam entre as normas da fotografia e as da pintura].



71. *Le Violon d'Ingres* (1924) Man Ray (28,2 x 22,5 cm).

Porém, mais relevante do que associar este novo processo de produzir imagens debaixo da tutela da arte ou da mera vocação científica para traduzir a realidade, é notar e perceber que este sistema de criação, de facto, abriu, criou novas aspirações para a própria pintura.

Pode verificar-se de um modo geral em toda a obra de Edgar Degas (1834-1917), e em particular em *O Absinto* (1876), um dos resultados mais surpreendentes do impacto/intersecção da fotografia, "Una gran parte del cuadro está ocupada por una perspectiva sesgada que tiene una brusca desviación hacia el ángulo agudo, el de las mesitas de mármol. Se entra en el cuadro a través de esta guía obligatoria, como si estuviésemos en ese café, en una de esas mesitas. La desviación retrasa nuestro encuentro con esos dos personajes; antes nuestra atención se dirige a la botella vacía sobre la bandeja, luego va a los dos vasos con las bebidas, casi por una asociación espontánea de ideas. En el primer vaso hay un líquido amarillo, que está relacionado con las cintas amarillas del corpiño de la mujer; en el segundo hay un líquido rojo oscuro que se relaciona con el traje, la barba y el colorido del hombre. Se llega así al centro del tema, pero el tema no está en el centro del cuadro. Los dos personajes no se mueven, están ausentes, carecen de expresión y de gesto; pero, aprisionados por el poco espacio que hay entre la mesita y el respaldo del diván, se deslizan en una perspectiva que la pared de espejos a su espalda hace aún más incierta y huidiza. Pero esta nueva perspectiva es la que enfoca a las figuras."¹⁶⁷.



72. *O copo de Absinto* (1876), Edgar Degas (91 x 68,6 cm).

Ou seja, a adaptação do olhar da câmara, onde o ponto de vista, o enquadramento e o próprio tema reforçam a ideia de que, mais do que abrir as portas para a abstracção, o aparelho veio, também, requalificar a visão (nunca, em qualquer imagem, nós vemos, simplesmente, o que lá está, o que ela representa, uma vez que a nossa percepção está sempre a reformular continuamente hipóteses).

No que diz respeito ao enquadramento, a adaptação do olhar da câmara veio permitir e alertar para factores de ordem perceptiva, relacionando a forma com

¹⁶⁷ Argan, *op. cit.*, p.102.

o movimento, procurando e acentuando a expressão dinâmica da obliquidade¹⁶⁸. O que por si consolida, diria, precisamente o grande acontecimento que se dá no âmbito do campo visual (que descreve e reporta a imagem), caracterizando o próximo passo, tal como Gilles Deleuze (1983 – 1985) o assinalou, como o surgimento da imagem-movimento¹⁶⁹ e da imagem-tempo¹⁷⁰ (aspectos sintomáticos da relação da fotografia com o cinema).

O desenvolvimento da imagem acontece através da fotografia devido a uma ruptura no que diz respeito ao entendimento da psicologia da visão, segundo Jonathan Crary (1999), no qual a corporeidade do observador se torna importante no acto da visão, "In common was the excitement and wonderment about the body, which now appeared like a new continent to be explored, mapped, and mastered, with new recesses and mechanisms now uncovered for the first time. But the real importance of physiology has less to do with any empirical discoveries than that it became the arena for new types of epistemological reflection that depended on knowledge about the eye and processes of vision; it signals how the body was becoming the site of both power and truth. [...] It was the discovery that knowledge was conditioned by the physical and anatomical functioning of the body, and perhaps most importantly, of the eyes. Yet physiology, as a science of life, equally signals the appearance of new methods of power."¹⁷¹.

A qualidade daquilo que é corpóreo é também a base para o desenvolvimento da investigação no campo da persistência da visão¹⁷², onde se implica o tempo do que se vê – quer dizer, depois de observado o objecto por quanto tempo é que ele fica retido na retina.

Um dos resultados deste tipo de investigação deu origem a uma grande proliferação de dispositivos ópticos – caleidoscópios – explorando a persistência da visão para criar a ilusão do movimento, que claramente antecipam e preparam terreno para o cinema, que se desenvolve precisamente devido em parte às investigações da persistência da visão.

Embora uma imagem fixa nunca seja passível de ser confundida com o cinema, certo é que esta tem em si elementos, que designamos através



73. *La Sortie des usines Lumière* (1895), Auguste e Louis Lumière.



74. Zootrópio (1832), Praxinoscópio (1834), Teatro Praxinoscópio (1878).

¹⁶⁸ "A orientação oblíqua é provavelmente o recurso mais elementar e efetivo para se obter tensão dirigida. Percebe-se a obliquidade espontaneamente como uma dinâmica que se afasta, ou em direção da estrutura espacial básica da vertical e horizontal, ou para longe da mesma. [...] A tensão criada pela obliquidade é um impulso principal no sentido da percepção de profundidade. Em certas condições a tensão pode ser diminuída por uma fuga para a terceira dimensão, o que endireita a obliquidade até certo grau. Observamos como os raios convergentes se aproximam do paralelismo quando os vemos em profundidade. Contudo, esta diminuição de tensão é apenas parcial, e portanto persiste um pouco da compressão da perspectiva." - Rudolf Arnheim, *Arte e Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora*, São Paulo: Pioneira Thomson, 2002, pp. 417-418

¹⁶⁹ Gilles Deleuze, *Cinema 1: the Movement-Image*, Londres: The Athlone Press, 1986.

¹⁷⁰ Gilles Deleuze, *Cinema 2: the Time-Image*, Londres: The Athlone Press, 1989.

¹⁷¹ Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteen Century*, Cambridge: MIT Press, 1999, p.79.

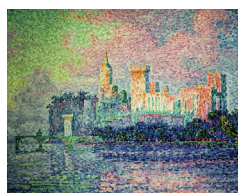
¹⁷² Processo perceptivo do cérebro ou da retina do olho humano através do qual retêm uma imagem por uma fracção de segundo. Após ter olhado algo brilhante – como uma lâmpada ou o flash de uma câmara – pode-se continuar a ver uma imagem desse objecto, mesmo olhando para outro local. Esta impressão visual chama-se uma *after-image* (os psicólogos e os fisiologistas já abandonaram há muito tempo a aplicabilidade desta teoria, embora seja ainda muito explorada teoricamente). Para uma maior descrição e orientação de este tipo de experiências, consultar Paul G. Hewitt, *Conceptual Physics (Lab Manual)*, Nova Iorque: HarperCollins College Publishers, 1993.

de convenções e códigos, que nos condicionam/facilitam a leitura do movimento, do tempo, da narrativa e da emoção (a imagem fixa transporta em si, de forma subliminar, a ideia da imagem em movimento).

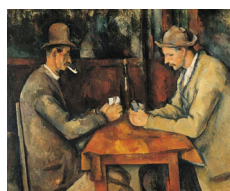
O que remarca o séc. XIX, do ponto de vista da sua transformação enquanto processo de transcrição visual (imagens), é por um lado, a fotografia, por outro, a rotura com o passado em que o processo de olhar a pintura se volta para si próprio deixando de lado as preocupações da tradução do visível – mimetismo – e começando uma nova aventura que é de facto a abstracção.



75. *La Grande Jatte* (1884-86), Georges Seurat (207 x 3308 cm).



76. *Le Château des Papes* (1900) Paul Signac (60 x 80 cm).



77. *Les Joueurs de cartes* (1890-1895), Paul Cézanne (47,5 cm x 57 cm).

Em 1884 Gorges Seurat (1859-1891) e Paul Signac (1863-1935), entre outros, procuram dar um fundamento científico quer ao processo visual quer ao processo operativo das imagens. Remetendo-se às investigações sobre as leis ópticas da visão, reforçando a ideia dos “contrastes simultâneos” ou das cores complementares, desenvolveram a divisão de tons, criando de forma sistemática pequenas manchas de cores puras que se combinam entre si para formar no olho do observador a unidade da luz-cor. Desta relação resultam vários aspectos: a visão é um procedimento técnico; a visão não é uma simples impressão mas é composta por uma estrutura que se desenvolve por um processo; e sobretudo, o plano da imagem, o quadro, não é um local de projecção mas um campo de forças interactivas que constituem e dão unidade à imagem.

Após estas relações, vemos aparecer cada vez mais um afastamento da representação mimética da natureza.

Podemos, a título ilustrativo, referenciar a carta escrita por Paul Cézanne (1839-1906) em 15 de Abril, de 1904, para além de ser vista pelos historiadores como uma antecipação teórica do cubismo (que se vê fundado pela influencia da pintura de Cézanne), reforça a ideia de que a sua obra não parte de nenhuma concepção espacial – o espaço não aparece como uma abstracção mas como uma construção consciente, “May I repeat what I told you here: treat nature by means of the cylinder, the sphere, the cone, everything brought into proper perspective so that each side of an object or a plane is directed towards a central point. Lines parallel to the horizon give breadth, whether it is a section of nature or, if you prefer, of the show which the Pater Omnipotens Aeternae Deus spreads out before our eyes. Lines perpendicular to this horizon give depth. But nature for us men is more depth than surface, whence the need to introduce into our light vibrations, represented by the reds and yellows, a sufficient amount of blueness to give the feel of air. I must tell you that I had another look at the study you made from the lower floor of the studio, it is good. You only have to continue in this way, I think. You have the understanding of what must be done and you will soon turn your back on the Gauguins and [van] Goghs! [...]”¹⁷³.

Por outro lado, temos que, por oposição à forma/movimento *impressão* foi encontrada a forma/movimento *expressão*. Pode-se dizer que o sentido da análise da realidade que a imagem tenta reportar, que está por detrás

¹⁷³ Harrison, *op. cit.*, p.37.

(que lhe é subliminar) da *impressão*, apela para uma deslocação que se forma partindo do exterior (observação) para o interior (obra): a realidade (objecto) que se apresenta/insere no artista (sujeito).

Através do termo *expressão*, o sentido que se adivinha é precisamente o contrário: é o sujeito que se empresta ao objecto, fazendo deste, inclusive, um elemento de combate.

O Grito, 1895, de Edvard Munch (1863-1944), é sintomático da forma de sentir expressionista que se atém no sofrimento humano, na violência e na paixão que, por oposição à beleza e à harmonia, se torna uma forma mais honesta de exprimir a realidade, "What upset the public about Expressionist art was, perhaps, not so much the fact that nature had been distorted as that the result led away from beauty."¹⁷⁴.

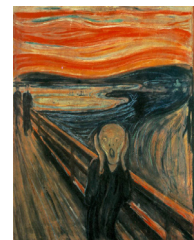
Portanto, já não estamos perante a representação do mundo exterior, e com a força que cada vez mais se faz sentir, no plano das ideias, os artistas plásticos pretendem demolir, revolucionando, todas as relações da imagem com o seu passado enquanto processo de tradução do mundo visível, mesmo que partindo deste. Como o é no caso do Cubismo, que se faz notar por volta do ano de 1907, com a obra *Les Femmes d'Alger*, de Pablo Picasso (1881-1973). Obra que Giulio Carlo Argan (1991) descreveu como enunciativa do processo revolucionário, "Por ello Las señoritas de Avignon, aun cuando se considere que es únicamente un gesto, es el gesto de revuelta con el que se abre el proceso revolucionario del Cubismo."¹⁷⁵.

Verifica-se, em termos de composição, uma completa implosão da noção de plano. A perspectiva euclidiana desaparece completamente, e embora a distribuição das figuras sugira uma ordem de planos (frente e trás), aparecem sobrepostos, simultâneos e não sucessivos em cadência.

É preciso assinalar que a perspectiva geométrica que se apresenta no espaço bidimensional (o espaço da representação da pintura) é uma interpretação do real, uma suposta representação do nosso modo de ver sob um único ponto de vista, isto é, uma representação equivocada da visão, que traduz, adaptando, o espaço tridimensional para o espaço bidimensional. Assim, questionando a pretensão da perspectiva geométrica, Picasso instala na pintura um olhar que não se pretende fixo, mas móvel, salientando desde logo a importância da localização do observador, o que de algum modo constitui, como nos diz o parecer de Ana Lúcia Pinto (2001: 758), *a maior revolução artística após o renascimento*.

De facto, se por um lado o renascimento, que tanto se preocupou em criar um espaço geométrico, ainda que intuitivo, pretendendo representar a profundidade na superfície do quadro, como já visto acima, o início do séc. XX procura acabar com este paradoxo – plano (quadro) *versus* espaço "real" (representação).

A imagem passa a ser um elemento de encontro de novas realidades, onde já não existe espaço para o jogo da ilusão (apesar do cubismo não



78. *O grito* (1893) Edvard Munch (91 x 3 cm).



79. *Les Femmes d'Alger* (1907), Pablo Picasso (243.9 x 233.7 cm).

¹⁷⁴ Gombrich, *op. cit.*, p.564.

¹⁷⁵ Argan, *op. cit.*, p.387.

ter abolido a representação, certo é que a reformou). De tal forma, que a criação se volta para a ausência, para o não reconhecimento do objecto e para a sua não objectivação – nem figuras nem objectos.

A arte passa a ser uma operação estética e como tal uma comunicação intersubjectiva.

O interesse pela cor, no caso Wassily Kandinsky (1866-1944), demonstra que o objectivo não é representar, mas visualizar e assim procurar as leis da percepção.

A realidade é um elemento que está presente até no objecto. Ele representa e apresenta soluções em si, ele é vinculador.

Só existe arte porque existe objecto. Para tal, Marcel Duchamp (1889-1968), com a sua *Fountain*, 1917, separa o objecto do seu contexto habitual e ao separar (uma vez utilitário não pode ser estético, mas, nada sendo utilitário tudo pode ser estético) adetermina que o valor estético não se compreende na técnica, mas como puro acto mental – porém, como se pode verificar mais abaixo nesta tese, no Cap. II, os pontos: II.2 *De que nos falam as imagens*; II.3 *Porque é, e para quem é, que se produzem imagens* – é o local que se torna o elemento caracterizador – que acaba por tratar a realidade como um jogo, “Lo que Duchamp pretende con sus «ready-made» es acercar el arte a la realidad, dejando que la realidad en estos objetos se presente por sí misma perdiendo su función tradicional como objeto artístico. Con ello señala una etapa importante en el desarrollo del arte moderno que, des-de la demostración del «ready-made», se concentrará en la problemática fundamental de la aprehensión crítica de la realidad para así escapar a la ilusión de una imagen aparentemente desnuda de la realidad.”¹⁷⁶.

Estamos perante uma sociedade que vê os valores da originalidade e individualidade, como supremos, onde o culto pelo *avant-garde* (*vanguarda*) é sinónimo, de um modo geral, ao longo de todo o séc. XX, de algo indispensável para a continuidade da obra de arte e do ser artista. Consequentemente, nunca se havia assistido de um modo tão concreto, noutras épocas, ao florir de tantas ideias e técnicas nem tão pouco se tinham proposto tantos suportes diferenciados – pintura, performance, vídeo, ciberespaço, etc. – em toda a tradição da arte ocidental, nem sequer em/e por períodos de tempo tão curtos se assistiu a tantos movimentos/ismos¹⁷⁷ (é justamente devido a esta procura constante, quer de meios quer de suportes, que se fundamenta o motivo de transformação das linguagens visuais – os media, o computador, o virtual, etc.).



80. *Composition VII* (1913), Wassily Kandinsky (200 x 300 cm).



81. *Fountain* (1917), Marcel Duchamp.

¹⁷⁶ Karin Thomas, *Hasta Hoy: Estilos de las Artes Plásticas en el Siglo XX*, col. Libros del Arlequín, Barcelona: Ediciones del Serbal, 1988, p.102. Karin Thomas, esboça uma história que procura demonstrar a continuidade e a transformação do vasto desenvolvimento artístico no séc. XX, tentando reforçar a ideia de que a criação é uma expansão interdisciplinar onde se cruzam outras formas de expressão que vão desde o cinema à música. Remete também para a aproximação da arte à problemática e ao método das ciências modernas, em particular a sociologia, psicologia e a filosofia.

¹⁷⁷ O uso de materiais e meios não convencionados, assim como a utilização e reutilização do existente, denotam, sobremaneira, uma vontade quer de provocação quer de ruptura com tudo o que estava estabelecido anteriormente.

A Europa do pós-guerra vê-se confrontada com a nova realidade, sobretudo nas décadas de 1940 e 1950, que se desenvolve no outro lado do Atlântico, ou seja, o expressionismo abstracto da USA e contra reage, paralelamente, com o informalismo, que se distingue do expressionismo abstracto pela recusa da referência ao gesto (*action painting*).

O termo informal, pretende exprimir a tendência para o abandono de qualquer forma previamente conhecida, eliminando-se gradualmente os objectos da pintura. Referia-se a uma abstracção lírica, que fazia frente às tendências mais estritamente abstractas derivadas do cubismo e das formas resultantes da abstracção geométrica.

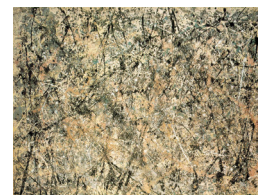
Os artistas informais acreditavam que era possível a comunicação estética através de imagens e de linguagens totalmente novas e inventadas sem referência, memórias ou vivências comuns – a obra é o que é devido ao que acontece na sua superfície. Vemos aparecer tendências mais demarcadas da tradição pictórica, como o *happening* (opõem-se directamente ao objecto), a *arte conceptual* (a valorização da produção da obra é assumida pela ideia e substituída pelo conceito, desprezo físico/mecânico da criação frente à exaltação/reflexão do processo), *Body art* (o corpo é a matéria e o meio¹⁷⁸), *arte povera* (destitui-se o aspecto, atenta-se contra os materiais nobres visa-se o combate ao capitalismo), *land art* (retira-se a possibilidade do objecto e obriga-se a deslocar o sujeito)... são vistas como formas de arte que assentam na acção, e como tal vão modificar a relação com o objecto artístico, inclusive transformam a própria fisionomia do objecto artístico (dá-se a primeira grande crise do museu).

Temos como denominador comum destes movimentos o predomínio do carácter processual.

A partir da década de 1960 encontramos uma alteração/mudança fundamental na evolução da criação nas artes plásticas, que se caracteriza essencialmente pela fusão/interacção dos vários meios e das várias formas de expressão da criação nas artes. Dá-se a amálgama das técnicas, que vão desde a reprodução da imagem até à inclusão da música, através do uso de novos meios tecnológicos. Assim, os suportes tradicionais vão sendo substituídos por outros mais afoitos com a realidade tecnológica e social do final do séc. XX.

I.1.4 Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)

Duma forma mais ou menos coordenada, entre a técnica e a tecnologia, o Homem foi sempre capaz de expor, através da arte, as suas fraquezas e as suas conquistas, as suas certezas e as suas dúvidas, enfim, a antítese das suas verdades através das formas antagónicas do seu espírito.



82. *Number 1* (1949), Jackson Pollock, esmalte e pintura metálica sobre tela (221 x 300 cm).



83. *I like America and America likes Me* (1974) Joseph Beuys, René Block Gallery, New York.

¹⁷⁸ Pela primeira vez são usados outros meios para dar conta das acções desenvolvidas por este tipo de expressão – a fotografia e sobretudo o vídeo são os meios de documentação e difusão destas acções.

Nunca valeu à Humanidade uma verdade. Porém, e utopicamente, sem esse tipo de procura nunca teríamos saído da caverna.

Como tenho vindo a procurar demonstrar, as imagens foram sempre sinónimo de mais imagens e através dos tempos temos assistido a uma cooperação das tecnologias disponíveis, que ajudam na fuga da presença do corpo, pesado e terreno, para uma condição de liberdade ideal, que se concretiza através da imaginação, podendo assim divagar/fantasiar e, conseqüentemente, tornarmo-nos mais próximos do Homem ideal, o Homem livre.

Ora, com a lição que temos tido, pela força das circunstâncias históricas, nunca seremos “livres” e assim continuaremos a produzir imagens, arte, na tentativa de alcançar uma condição de verdade, que mais não tem do que ser válida para a época em que a vivemos e nas circunstâncias que nos rodeiam. Assim, é de forma quase alquímica que olhamos a tecnologia digital, com a esperança de mais uma vez ver solucionada a nossa sede de verdades, ou melhor, de fantasias.

Devido à complexidade dos sistemas usados hoje na criação de obras de arte que usam a tecnologia digital, sobretudo o tipo de trabalho que espera não o observador mas o participante, aquele através do qual a obra se transforma e assim existe, a tarefa é repartida por um conjunto de pessoas, mais do que por uma pessoa; o artista, ser individual, vai dando lugar ao colectivo, onde o engenheiro de software e mesmo o engenheiro de hardware se tornam cúmplices, participantes, desta ideia de criador.

Não podemos considerar o computador como mais ou apenas uma ferramenta, no sentido em que uma nova ferramenta *aparecia* na vida dos artistas do passado, porque o computador exige uma nova forma de pensar a própria obra; uma lógica de pensamento quase matemático é imposto, assim como uma forte concentração nos aspectos de ordem conceptual são parte integral de todo o processo artístico, e claro, a equação passa pelo conjunto e sem os parceiros a obra não existe de facto.

Todavia, toda a relação que se desenvolve com as artes plásticas, que está para lá das questões da pertença da autoria¹⁷⁹, assenta, como não podia deixar de ser, na visão – pois é de imagens que esta se constitui.

Das várias soluções que a história foi costurando através dos tempos, a imagem foi sempre o seu mais alto bastião, enunciador da relação do Homem com o seu meio.

Do ponto de vista da imagem, no campo da produção plástica, na segunda metade do séc. XX, a interferência da tecnologia fez-se notar, logo muito cedo, com o aparecimento das questões levantadas pelos meios de comunicação utilizados pelos *massmedia*¹⁸⁰, que se revelaram com um tremendo impacto no comportamento social.

¹⁷⁹ Não querendo minimizar esta questão da autoria, uma vez ser um aspecto a considerar do ponto de vista da intersecção que a tecnologia digital está a operar nos meios artísticos, sou obrigado a deixar em suspensão as questões levantadas, na certeza porém de deixar aqui a nota da sua importância.

¹⁸⁰ O termo mass media é formado pela palavra latina *media* (meios), plural de *medium* (meio), e pela palavra inglesa *mass* (massa). Podemos falar de *massmedia* como sendo os meios de comunicação de massas (televisão, rádio, imprensa, etc.), esta designação implica que os meios de comunicação, porque atingem em simultâneo audiências numerosas, possam ser, e são, agentes de massificação social.

A importância dos meios de comunicação, para a sociedade, assenta principalmente em 2 (dois) factores: 1) os meios de comunicação que suportam conteúdos, fazendo circular a informação, promovendo o conhecimento; 2) os meios de comunicação, enquanto artefactos técnicos e não apenas enquanto difusores de mensagens, que tem também um papel relevante na determinação das sociedades e das culturas.

Porém a designação, meios de comunicação social, transporta também uma certa ambiguidade no que respeita àquilo que designa. Tanto pode referir-se aos veículos através dos quais são divulgadas as mensagens (a rádio, os jornais e revistas ou a televisão) como pode referir-se aos agentes de comunicação social (Expresso, RTP, TSF, etc.).

Adoptando uma definição mais ampla, temos como *massmedia* não apenas a imprensa, a rádio e a televisão, mas também todos os meios a que as pessoas recorrem para comunicar/transmitir conhecimento em escala ampliada, como o cinema, as artes de palco e as artes plásticas. Onde a emissão televisiva, principal protagonista das informações de massas, deu origem a uma transformação enquanto meio/processo de entender o mundo, quer do ponto de vista do *espaço* quer do ponto de vista das *imagens* – representações icónicas da realidade.

Através das suas transmissões, a *Tele* – elemento de formação de palavras que exprime a ideia de longe, ao longe, à distância – visão, que não se caracterizam por traduzir em imagens o mundo em si, mas por serem elas mesmo, transmissões, as responsáveis por refazer o mundo dentro da sua própria lógica.

Nada se modifica do ponto de vista da tradução do real, enquanto processo de produzir imagens (que no caso da televisão assenta nas mesmas leis físicas da fotografia - processos ópticos, analógicos que dão origem à imagem), o que se altera é a natureza do meio, da comunicação, na verdade é a tecnologia que, dessa forma, dá novos conteúdos e estrutura o novo modelo da sociedade, ou seja, o processo da mudança está subentendido nas formas da tecnologia dos meios de comunicação.

Assim, podemos encontrar nas palavras de Marshall McLuhan (1964), a tradução da importância dada aos media e ao seu dispositivo, opondo-se à mensagem, que é de menor importância neste processo, "In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology."¹⁸¹.

No que diz respeito à criatividade, o aforismo "o meio é a mensagem", produz uma reacção no meio artístico que se vai tornar significativa. Alerta



84. CNN: World Trade Center under attack (2001), transmissão directa para todo o mundo.

¹⁸¹ McLuhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, col. A Mentor Book, Nova Iorque: The New American Library, 1964, p.23.



85. *One and Three Chairs* (1965) Joseph Kosuth, instalação.



86. Sony "Video Rover" Portapak VTR, modelo DV-2400 (1965)

os artistas da década de 60 (que estão a atravessar um período onde se verifica uma mudança radical quanto à forma da expressão no plano das artes – onde se ausenta cada vez mais o objecto dando origem ao conceito como elemento coordenador da actividade artística¹⁸²), para o facto de que o vídeo (uma nova tecnologia electrónica colocada recentemente no mercado de consumo – Sony Portapak¹⁸³), para além da sua versatilidade como meio de expressão, lhes permite transformar o sistema da comunicação e distribuição conjuntamente com a promessa de uma ilimitada e diferenciada audiência.

Quando em 1965, o artista e músico, Nam June Paik adquire uma Sony Portapak e produz um documentário da visita Papal a Nova York, dá-se o primeiro acontecimento vídeo com características artísticas, como o descreve Michael Rush (1999), "(...) and turned his camera on the Papal entourage that day making its way down Fifth Avenue. That, in this view, was the day video art was born. Paik apparently took the footage of the Pope, shot from a cab, and that night showed the results at an artists' hangout, the Cafe a Go Go, in this first presentation of video art."¹⁸⁴.

Não se tratava de um documentário, mas de uma extensão da sua expressividade enquanto artista, e pelo facto de se ter desenvolvido paralelamente e com o apoio da tecnologia electrónica é visto como sendo o grande pioneiro da *videoarte*¹⁸⁵, quer enquanto produtor quer enquanto teórico.

A frase de Paik, "As collage technique replaced oil paint, so the cathode-ray tube will replace the canvas."¹⁸⁶, demonstra a sua preocupação na procura de um meio, que em si, seja e enumere características que remetam para um tipo de instrumento com propriedades novas para o mundo das artes.

Os vídeos produzidos com propósitos artísticos¹⁸⁷ diferenciam-se de todos

¹⁸² Um dos grandes mentores desta época é sem dúvida o artista e pensador Joseph Kosuth, e na sua obra, emblemática, *One and Three Chairs* (1965), está patente a preocupação inerente ao objecto e ao seu conceito. Mais tarde em 1969, escreve um texto, tipo manifesto, *Art after Philosophy* onde explica se poder dar às artes a possibilidade de responder a questões levantadas pela filosofia, ou mesmo de substituir certas formas de reflexão que esta não pode mais desenvolver, se a investigação efectuada, graças a um método autoreferencial e tautológico, permitir ao artista clarificar quer questões estéticas quer artísticas que eram e são relevantes não somente para a sua obra mas para a arte em geral. Pode ver-se este texto in Fiz, Simón Marchán, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto: Epílogo Sobre la Sensibilidad «Postmoderna»*, 5ª ed., Madrid: Akal, 1990, pp.415–425.

¹⁸³ "Prior to the introduction of the Portapak, there was no such thing as handheld video cameras. Most professional mobile and location work was shot on 16mm film. Home users who wanted to document their parties and special events had to use 8 mm or Super 8 film. [...] In 1967, Sony introduced the first PortaPak, the Sony DV-2400 Video Rover. The first "portable" video system, this two-piece set consisted of a large B&W camera and a separate record-only helical 1/2" VCR unit. It required a Sony CV series VTR to play back the video. Even though it was clunky and heavy, it was light enough for a single person to carry it around. However, it was usually operated by a crew of two - One shot the camera and one carried and operated the VCR part.", in <http://www.internetvideomag.com/articles2002/historyofcamcorders.htm> (acedido em 10 de Outubro de 2004).

¹⁸⁴ Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, Londres: Thames & Hudson, 1999, p.82.

¹⁸⁵ O termo em si na realidade não se subscreve tendo em conta o vídeo, mas por comodidade linguística fez-se e faz-se uso da expressão para designar aquilo que caracteriza tecnologicamente este tipo de imagens. Cfr.: «Un Médium Enveloppant», in Parfait, Françoise, *Video: Un Art Contemporain*, Paris: Editions du Regard, 2001, pp.18-19.

¹⁸⁶ Id. p.82.

¹⁸⁷ Frank Popper, fornece uma lista constituída por seis pontos, a modos de receita, para artistas executarem vídeos, in Popper, Frank, *Art of the Electronic Age*, Londres: Thames & Hudson, 1993, p.55.

os outros pelo uso, pouco rigoroso, e até subvertido do próprio equipamento, inclusive com o desígnio de arruinar os códigos, em particular, dos vídeos comerciais, ridicularizando os seus objectivos.

Experiências que distorciam o sinal das emissões da televisão foram feitas por Ernie Kovacs (1957), Lúcio Fontana (1952), e mais tarde por Paik (1963), com a intenção de desconstrução da estética televisiva pondo em causa o meio – Paik, inclusive, usava o próprio objecto TV, retirando, descontextualizando e consequentemente reconfigurando, o local normal, estereotipado, da sala de estar; Wolf Vostell com os seu trabalho *Television Decollage* (1963) caracteriza o aparelho como potencial objecto escultural, recontextualizando o seu valor enquanto objecto¹⁸⁸.

A capacidade de execução das imagens sequenciais (25/segundo – PAL) a baixo custo que o vídeo veio permitir, comparativamente com o cinema, seduziu não só Paik como vários outros artistas, de entre os quais podemos distinguir, Bruce Nauman, Jonh Baldassari, Vito Acconci e Dan Graham, onde o papel do tempo e memória, através da espontaneidade e instantaneidade, foram cruciais.

Permitindo uma intimidade que o filme, devido à imposição do seu moroso e caro processamento químico, não podia dar, o vídeo fez com que se voltasse a câmara para a auto-representação e assim, de algum modo, as imagens produzidas por esta tecnologia electrónica se tornaram numa extensão do gesto artístico (auto-retrato). Continuando e enfatizando, de certa forma, a própria acção física e psicológica do acto da pintura.

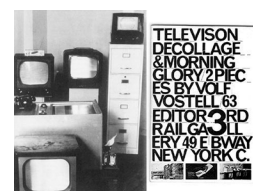
A década de 1970s incide, videográficamente, sobre as questões estéticas, sobretudo, na imagem do ponto de vista da sua conceptualização.

Onde se reinventa a linguagem do vídeo através da imagem como sendo em si uma expressão que, conjuntamente com o uso do texto e da voz, remete para uma presença quase irreconhecível, fugindo a uma compreensão/identificação rápida quer da narrativa quer da representação.

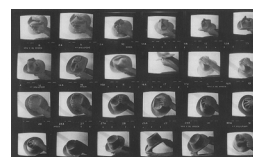
E é preciosamente na procura de uma dimensão de significado na imagem, que se pode ver o trabalho de Gary Hill, que desenvolve uma estratégia estetizante envolvendo a desfocagem das imagens, contrariando a lógica da representação e usando ambigualmente as frases verbais.

De um modo geral, nesta destruição sistemática de uma falsa aparência da imagem, onde as questões da representação são recolocadas, verifica-se a coerência da linguagem artística do meio vídeo.

No entanto, depois da invenção do instantâneo fotográfico, a percepção visual é inseparável da componente *tempo*, o que faz com que o vídeo, como tecnologia da imagem, que sucede e decorre da fotografia assim como do cinema, ambos meios ainda analógicos, se possa definir também pela sua



87. *Television Decollage* (1963), Wolf Vostell.



88. *Folding Hat: Version I* (1970), Jonh Baldassari, video p/b (30').



89. *Conversions II: Insistence, Adaptation, Groundwork, Display* (1971), Vito Acconci, foto p/b (76,2 x 101,6 cm).



90. *Tall Ships* (1992), Gary Hill, instalação interactiva.

¹⁸⁸ Os acontecimentos decorrentes do Movimento Fluxus, que envolviam artistas plástico, músicos e actores, procuravam uma fusão com a audiência procurando, de certa forma, uma interacção, o que é sintomático e antecipatório da orientação, se assim se pode dizer, da arte digital.

especificidade temporal – condiscípula do tempo, na imagem electrónica, temos a própria noção de montagem.

Aparelhando tecnologicamente a imagem, conjuntamente com o som (daí se usar o termo mistura em vez de montagem quando se refere ao todo, som e imagem, e não só à imagem, uma vez que estamos perante a integração de meios diferentes num mesmo suporte/meio que se caracteriza, também, por isso mesmo), faz-se a sequência do plano, que se tornou matriz narrativa, e mistura-se, complementando-se, assim dois elementos que tornam a obra mais manuseável, fluida e porosa, transformando a própria imagem electrónica num verdadeiro material plástico, onde se faz notar uma componente táctil e visual em simultâneo.

Progredindo de um primeiro impacto reactivo com a televisão, como já notado acima, o vídeo começa a encontrar a sua própria identidade como meio.

Devido à sua característica intimista¹⁸⁹, a câmara de vídeo, favorece uma relação pessoal com questões que se processam no plano da identidade¹⁹⁰, e assim vemos grande parte dos videastas (criador ou realizador de obras em vídeo) a voltarem a sua atenção para estas questões usando a narrativa pessoal, muito explorada no plano sexual e cultural, como processo reflexivo da sua condição humana.

A obra de Bill Viola é sintomática da relação espiritual e física estabelecida pelo eu/self – conexões e inter-relações entre o mundo exterior (físico) e o mundo interior (alma). No decorrer da sua obra, aparece como recorrente, o uso da memória, tal banco de dados, arquivo, onde se podem armazenar imagens para se voltar a usar sempre que se deseje, "In a way my work is very literal, but it has more to do with the after-experience than the actual experience in itself, as if memory were a sort of filter, another editing process. In fact, the editing is going on all the time. Images are always being created and transformed. . . . I think memory is as much about the future as it is about the past. . . I'm interested in how thought is a function of time. There is a moment when the act of perception becomes conception, and that is thought."¹⁹¹

Bill Vilola, através das facilidades tecnológicas, cria espaços que se caracterizam por uma recorrência ao campo dos sonhos que se transforma na sua iconografia arquétipo, onde a auto-representação adquire uma tendência que se desloca no sentido do lirismo.

Tendo começado por ser uma tecnologia que não inspirava muita confiança, o vídeo tornou-se legitimamente um meio proeminente para a criação da imagem, onde as suas capacidades infindáveis, a baixo custo, o transformaram numa ferramenta imensamente atractiva do nosso tempo, sobretudo no seio das camadas mais jovens de artistas.



91. *The Sleepers* (1992), Bill Viola, instalação vídeo (7 barris com água).

¹⁸⁹ A capacidade de gravação e reprodução das imagens sequenciais (24/segundo – PAL) seduziu vários artistas, onde o papel do tempo e memória, através da espontaneidade e instantaneidade, foram cruciais para a abordagem tecnológica.

¹⁹⁰ O grande motor económico da tecnologia de vídeo é precisamente o vídeo familiar, doméstico, o Home-Video, como um dia já o foi o álbum das fotografias.

¹⁹¹ Viola, Bill, in *Media City Seoul 2000*, Seoul: Seoul Metropolitan Museum, 2000, p.24.

A democratização da tecnologia favorece o aparecimento de cada vez mais artistas interessados numa nova literacia visual, onde a imagem produzida pelo meio vídeo encontra grande popularidade (note-se que na década de 80s o mercado “doméstico”, sinónimo de preços acessíveis, começou a ficar inundado de câmaras de vídeo analógicas a cores e com possibilidades de edição na própria câmara, assim como os computadores pessoais passaram a ter capacidade de processamento para tratar vídeo *não-linear* conjuntamente com som e todos os efeitos visuais decorrentes da tecnologia digital).

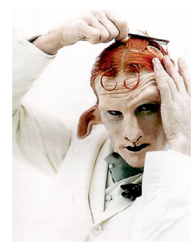
O sentido do facilmente manuseável tecnologicamente no vídeo, enquanto meio para comunicar manifestamente uma mensagem (qualidade potencialmente narrativa das imagens em sequência), faz dele um tipo de ferramenta altamente democrático comparativamente com o processo que se adivinha no âmbito da programação para dar sentido aos projectos de natureza digital.

Com esta facilidade inerente à cultura electrónica, desenvolve-se, essencialmente nos anos 90, uma aptidão, acompanhada pelo mercado dos projectores de vídeo, pelo grande ecrã, onde os temas se tornam mais abrangentes, uma vez interceptando a imagem-cinema, ficando cada vez mais *autoreferenciais* (eu/self) e assim bastante individualizados como no caso do projecto *Cremaster* (1994) de Matthew Barney.

Nesta transformação/democratização tecnológica, a imagem acaba por fazer parte, assim como o espaço, do local onde se apresenta a obra, resultando na apropriação que se deu pelo nome de instalação¹⁹².

Numa vídeo instalação (assim como em qualquer instalação), o contexto espacial torna-se parte integrante do trabalho, e reforça a componente tempo que, no vídeo, como já visto, é fundamental para o tratamento das sequências nas imagens electrónicas, em que a projecção/monitor está condicionada, quer pela dimensão, quer pelo tempo (quer se acelere o tempo, se congele ou use a câmara-lenta).

As possibilidades resultantes da relação espaço/tempo/dimensão aumentam em muito – até pelo facto de se multiplicarem a quantidade de projecções/monitores em que se encontram imagens no local. Onde, a envolvimento do corpo/visão do observador, que é obrigado a deslocar-se para ver as várias imagens que estão a ser transmitidas/projectadas, faz com que o tempo de leitura e deslocação se torne fundamental numa instalação de vídeo – observe-se a obra de Tony Oursler, passando por Bill Viola ou Douglas Gordon, onde se pode verificar tal facto.



92. *Cremaster 4* (1994) Matthew Barney, filme.



93. *Eyes* (1996), Tony Oursler, 25 projecções de vídeo-instalação.

¹⁹² Segundo Michael Rush pode ser traçada a origem da *instalação* nas pinturas tríplicas da Renascença, e o aparecimento dos museus no séc. XVIII reforça a ideia do local onde a obra necessita, para ser vista, contemplada, de uma audiência, e assim, instalar forma parte integrante da obra. Cfr., Rush, *op.cit.*, pp.116-165. No Cap. 3, «Video Installation Art», faz uma abordagem das obras e artistas que reforçam esta ideia do espaço na própria obra, em que o vídeo conjuntamente com outros tipos de instalações artísticas estendeu o processo criativo para lá do estúdio, reconhecendo a importância do espaço fora da projecção ou do monitor.

Com o aparecimento das câmaras digitais (em meados dos anos 1990s) e do software de edição (bastante complexo e eficaz), vemos as imagens produzidas pelos videastas (cada vez mais), a traduzirem uma narrativa muito próxima do cinema, assim como a usarem o espaço, já não associado à abordagem acima exposta, que se inter-relaciona com o espaço escultural e performativo, mas a procurar o ecrã cinemático.



94. *Déjà-Vu* (2000), Douglas Gordon, vídeo-instalação.

A grande projecção, remetente para o cinema, todavia no local, *parede* da galeria, é preferida ao monitor como forma de tratar o espaço. Contudo a intenção da obra do artista plástico é distinta da do realizador de cinema, sobretudo pela característica apresentada pelos conteúdos. Talvez se encontre aqui uma possível distinção entre cinema e vídeo, que convencionou entre o público (geral) e o privado (particular).

São todos os discursos técnico-científicos que debatem os processos de informação e sistemas, grande parte da prática artística, a teoria crítica e a filosofia, elementos chave para se falar em cultura/sociedade digital. Pode-se dizer que, culturalmente, a sociedade digital, mais do que uma evolução técnica, é uma complexa interacção entre todos estes elementos, resultante da necessidade de se encontrar um sistema capaz de permitir a circulação de signos a vários níveis, conduziu-se o seu desenvolvimento no sentido de incrementar sofisticados meios de informação tecnológica.

Jonathan Crary (1999), todavia, aponta a fotografia como sendo o elemento que significativamente teve impacto, quer em termos culturais quer sociais, na permissão/facilitação da circulação de signos, que são os responsáveis pela industrialização da produção de imagens e que caracterizaram a modernidade, "Within this new field of serially produced objects, the most significant, in terms of their social and cultural impact, were photography and a host of related techniques for the industrialization of image making."¹⁹³. Mas o início da utilização do computador na criação e tratamento de imagens, por parte dos artistas plásticos, transforma a questão uma vez que este passa a ser usado quer como meio quer como suporte. O que faz com que: por um lado, o computador gera imagens digitais directamente ou através da digitalização (scanner) e controla a sua própria manipulação; e por outro, produz situações de matriz interactiva que possibilita a configuração de espaços virtuais.

No entanto, a manifestação do computador, na cena artística, é mais complexa do que uma questão de ordem semiológica.

O aparecimento do computador moderno, binário, digital deveu-se à necessidade que se fez sentir de trocar informação entre os comandos centrais e o campo de operações durante a Segunda Guerra Mundial, onde a informação começa a ser tratada de forma sigilosa como o apoio das tecnologias disponíveis.

Note-se a importância da rádio, já a ser usado desde a sua invenção por Marconi em 1870, com a sua capacidade de enviar mensagens entre curtas

¹⁹³ Crary, *op. cit.*, p.13.

e largas distâncias e sem estar dependente de fios para comunicar entre dois pontos, porém com um sinal que facilmente podia ser interceptado pelo inimigo. Assim, a forma de impedir a leitura das mensagens por parte do inimigo faz com que se desenvolva a criptografia¹⁹⁴, o que, devido à sua complexidade, faz com que se desenvolvam aparelhos com capacidade de transmissão, codificação-descodificação de grande velocidade de processamento.

No entanto esta informação estava dependente do papel, quer para ser lida quer para ser arquivada, o que por si só era, e é, visto como um meio muito sujeito e pouco resistente para tratar informação. A solução era arquivar e tratar a preciosa informação internamente através de um processo electrónico, "Such work led eventually to the machine that might be considered to be the first proper digital computer, the Manchester Mk 1. It was built and designed by researchers working at the Royal Society Computer Laboratory, then housed at Manchester University. It exploited a method of storing data using cathode ray tubes, designed by F. C. Williams and T. Kilburn at Manchester University."¹⁹⁵. O Manchester Mk1 começou a operar em 1944 e pouco mais tarde, em parceria com uma empresa de electrónica, a Ferranti, produz-se a primeira versão da máquina que se tornaria uma das bases para o primeiro computador comercial.

Seguidamente aparece, em 1945, a ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), já um pouco tarde para participar activamente na guerra (a sua antecessora Harvard Mark I foi usada para produzir tabelas de calculo balístico), mas sua falta de capacidade de armazenar informação, ainda não é apontada como sendo a "origem" (apesar da sua importância enquanto objecto e o facto de ser electrónica). Esta conduziu ao aparecimento da EDVAC (Electronic Discrete Variable Computer) que já tinha capacidade para armazenar informação.

No entanto, é certo que é durante este período que se dá o início da era digital, pois estamos na presença, pela primeira vez na história da Humanidade, de máquinas, aparelhos, com capacidades para armazenar e tratar informação binária aplicável a diferentes tarefas.

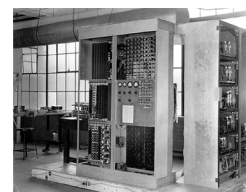
Todavia, não se pode identificar claramente o local ou o ano em que apareceu o primeiro computador. Segundo Simon H. Lavington¹⁹⁶ (1980), foram dando origem ao computador, como hoje o conhecemos, três tipos de máquinas (cuja sua função era calcular): (1) Calculadoras mecânicas e



95. Marconi's Wireless Telegraph Co (1913).



96. E.N.I.A.C. (Electronic Numerical Integrator and Computer) (1945).



97. E.D.V.A.C. (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) (1948).

¹⁹⁴ Criptografia s.f. (De *cripto-* + gr. *γραφῆ* "escritura" + suf. *-ia*). **1.** Escrita secreta que usa sinais convencionais, abreviaturas ou outras técnicas, de forma a poder ser lida ou interpretada apenas pelas pessoas que conheçam o seu significado; escrita em cifra ou em código secreto. **2.** Conjunto de técnicas que permitem proteger uma comunicação enviada ou recebida, recorrendo-se a uma escrita codificada e secreta. - *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa*, Lisboa: Verbo, 2001.

¹⁹⁵ Gere, Charlie, *Digital Culture*, Londres: Reaktion Books, 2002, p.42.

¹⁹⁶ Lavington, Simon H., *Early British Computers: the Story of Vintage Computers and the People who Built Them*, Oxford: Manchester University Press, 1980. Simon H. Lavington, neste trabalho, faz uma abordagem detalhada do trabalho pioneiro que origina o computador moderno entre 1935 e 1955, incluindo projectos que tiveram importância no desenvolvimento mundial a nível de programação e a nível comercial. Faz uma crónica

electromecânicas operadas pela mão do Homem – estas máquinas poderiam adicionar, subtrair, multiplicar e dividir; (2) Electromecânicas de cartões perfurados – máquinas já usadas no comércio e para fins estatísticos governamentais, sobretudo usadas para organizar grande quantidade de informação (data); (3) Analisadores Diferenciais – máquinas que tinham a capacidade de resolver equações diferenciais consideravelmente mais rápidas que os outros métodos.

As investigações no desenvolvimento de uma máquina capaz de providenciar tempo, no sentido da antecipação dos acontecimentos, encontram terreno favorável durante o período da “Guerra-fria” com a ameaça constante devido ao aumento/incremento das armas nucleares.

Ambos os lados (USA *versus* URSS) proclamavam que, desde de que cada um dos lados soubesse que o outro estava pronto a proferir um ataque o outro poderia responder da mesma forma. Esta teoria doutrinal ficou conhecida como a MAD (Mutually Assured Destruction). O facto é que para esta estratégia funcionar, cada uma das partes tinha que estar e ser convincente de forma a não ser só uma ameaça, mas uma realidade a sua capacidade de resposta.

Desta relação tensa entre duas políticas (liberalismo e comunismo), criou-se um clima de guerra permanente que fez com que se investisse fortemente nas forças militares, quer do ponto de vista das armas quer dos recursos humanos, e consequentemente a sociedade civil viu a economia crescer face a tanta necessidade de investimento por parte dos governos nesta “indústria militar”. Daí, em grande parte, o interesse e envolvimento das universidades na investigação de meios que facultassem a rapidez e fiabilidade na troca e processamento de dados.

Nas palavras de Charlie Gere (2002), “The Second World War was the catalyst not just for the invention of the modern binary digital electronic computer, but also for the development of a number of remarkable and influential discourses, including Cybernetics, Information Theory, General Systems Theory, Molecular Biology, Artificial Intelligence, and Structuralism. Though emerging out of different contexts these discourses are all concerned with developing abstract and formalized systems, in order to understand the phenomena with which they are concerned. In their different fields and contexts each of these systems was highly influential. Indeed to a large extent they represent, collectively, the paradigm of post-war technological and scientific thinking.”¹⁹⁷, o que reflecte a complexidade das relações envolvidas no sistema com o intuito de se encontrar soluções. E foi do resultado de um seminário realizado por Josiah Macy Foundation, chamado “Cerebral Inhibition Meeting” em 1942 no Institute for Advanced Study em Princeton, que se juntaram matemáticos, fisiologistas e engenheiros, que se lançam as bases para

do desenvolvimento dos computadores e sua associação aos serviços secretos durante o período da segunda guerra mundial, assim como da investigação pós guerra (a interacção entre universidades e as necessidades do Governo) e as companhias comerciais tais como, Elliot Brothers, English Electric, Ferranti and Lyons na década 1950 (a partir daqui cresceu a indústria do computador que se consolida nos anos 60).

¹⁹⁷ Gere, *op. cit.*, p.47.

o desenvolvimento que mais tarde, 1948, facilitam a introdução do conceito *Cybernetics* por Norbert Winer. Em 1948 publica *Cybernetics or Control and Communication in the Animal World* e em 1950 *The Human Use of Human Beings*. A sua concepção de *Cibernética* foi bastante influente para as disciplinas quer científicas quer humanistas.

A Cibernética é uma teoria transdisciplinar de informação-comunicação que une os princípios organizacionais e estruturais de todos os campos de conhecimento, um mecanismo que recolhe “impressões” e uma ferramenta para acercar “sistemas” integrados de informação (do gr. *kybernetiké*, «a arte de governar»). Forneceu um modelo para o progresso e crescimento processual, inter-sistema, organizacional.

A teoria cibernética prognosticou a transformação completa dos ambientes sociais e biológicos na qual entidades cibernéticas híbridas, “cyborgs”, representaram o intercâmbio pós-industrial entre o orgânico, terreno, material – humano – e o ausente, longe, não-material – ciberespaço¹⁹⁸. Assim como a designação, época electrónica, caracteriza e separa o pós-Segunda-Guerra-Mundial do período mecânico (indústria operada por máquinas mecânicas), o termo *cibernética* (que se encaixa/origina no período do digital) marca a transição entre o “simples”, *modernista*, período cinético e o, *pós-moderno*, período interactivo da realidade virtual, do espaço telemático, espaço virtual e espaço do cibernético.

A cibernética torna-se um modelo para o comando militar¹⁹⁹, o que fez com que estes fossem não só os maiores utilizadores de computadores, como os grandes edificadores do seu desenvolvimento dando origem ao advento da tecnologia digital – o projecto SAGE “Early Warning System”, que envolvia o desenvolvimento de computadores extremamente poderosos com a habilidade de incorporar novas tecnologias é a prova disso. Este projecto foi essencial para o desenvolvimento do processamento “real-time”²⁰⁰, que se caracterizava por facilitar respostas imediatas em situação de alerta.

Este conceito, “real-time”, é determinante no desenvolvimento tecnológico, assim como também influente no modo de pensar o computador



98. SAGE “Early Warning System” (1959).

¹⁹⁸ Termo creditado a William Gibson, escritor de ficção-científica, quando publica em 1984, o livro “*Neuromance*” (O termo *cyber* vem do grego *kybernan*, que significa guiar, e é usado cientificamente quando se discutem sistemas de controlo). Do mesmo se diz a criação do termo Cyberpunk, conjuntamente com, Bruce Sterling, um dos fundadores originais, no início dos anos 80, do género que apela para o pessimismo e para a *dystopia* do Cyberpunk [Dystopia é qualquer sociedade que é considerada indesejável - “The word ‘dystopia’ is the commonly used antonym of ‘eutopia’ [i.e. utopia] and denotes that class of hypothetical societies containing images of worlds worse than our own. [...] Dystopian images are almost invariably images of future society, pointing fearfully at the way the world is supposedly going in order to provide urgent propaganda for a change in direction.” (Grolier’s Multimedia Encyclopedia of Science Fiction)]. O género literário, ficção-científica pós-apocalíptica, geralmente tem características “*dystopianas*”. O termo foi inventado para reflectir o inverso da Utopia e está associado a disfunções sociais. Para saber mais: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dystopia> (acedido em Janeiro de 2004); <http://hem.passagen.se/replikant/> (acedido em Janeiro de 2004).

¹⁹⁹ Cfr., Paul N. Edwards, *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, Cambridge: MIT Press, 1996.

²⁰⁰ Devido à grande massificação da Indústria Digital, que se encontra nas mãos dos Americanos, essencialmente, o Inglês sobrepôs-se aos outros idiomas de tal forma que uma série de expressões hoje em dia fazem mais sentido ser usadas na língua original do que tentar encontrar equivalentes nas outras línguas. Veja-se o caso da expressão “real-time” e “tempo-real”, “on-line” e “em-linha”.

como aparelho capaz de resoluções imediatas, que deram origem (este tipo de formas de entender o modo de operar destes aparelhos), aos projectos ARPA²⁰¹ (Advanced Research Projects Agency), mais tarde transformado em DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency).

Outro conceito que se desenvolve durante este período da guerra-fria é o “time-sharing”, que pretendia integrar o operador de forma mais efectiva/interactiva com a máquina, que envolvia o computador a ser manipulado pelo trabalho em rede por vários operadores ao mesmo tempo.

Tecnologicamente, o conjunto destas necessidades, “real-time” e “time-sharing”, acabaram por dar origem ao desenvolvimento do ecrã com informação gráfica, “Lincoln Laboratory was top-secret facility connected to MIT and responsible for much of the work on SAGE. For part of his PhD Sutherland employed technology developed at Lincoln, such as cathode ray displays and light pens, and, in 1962, built “Sketchpad”, an interactive graphics program whose influence was immense.”²⁰².



99. Ivan Sutherland demonstrando o Sketchpad no MIT (1963).

Este *Sketchpad*²⁰³ é apontado como sendo o primeiro passo no sentido do computador gráfico, que transforma a máquina num *meio operador visual*, onde a imagem é o instrumento da comunicação²⁰⁴.

Ainda que de uma forma esquemática, aquilo que se produzia [pois, no fundo, tratava-se de uma coordenação de informação transmitida por vários radares que se traduzia numa representação gráfica no ecrã – traduzia uma cartografia (*Whirlwind*) operacional do céu americano], era uma imagem dinâmica que era actualizada em “real-time”.

No entanto, do ponto de vista da apropriação do computador para as artes, enquanto meio para se poder desenvolver um trabalho visual, através de imagens, só em 1968, Douglas Engelbart²⁰⁵ e Vannevar Bush²⁰⁶, desenvolvem o conceito de multi-media como uma capacidade a ser explorada pelo computador, de tal modo importante que interfere não só conceptualmente com a parte tecnológica como com a cultural, “The legendary founding

²⁰¹ O contributo mais conhecido deste projecto é a sua ligação ao desenvolvimento da rede de informação, Internet, que cria interligações entre computadores.

²⁰² Gere, *op. cit.*, p.64

²⁰³ Este programa/aplicação desenvolvido por Ivan Sutherland em 1962, embora elementar, já era interactivo – este sistema permitia construir directamente sobre o ecrã figuras geométricas complexas sem grande dificuldade – acabando por transformar profundamente a método operacional do desenho industrial. Cf: *Sutherland et le Sketchpad*, no cap., «L'image et l'ordinateur», in Barboza, Pierre, *Les Nouvelles Images*, Paris : Éditions d'art Somogy, 1997, pp.26-43.

²⁰⁴ Desta relação entre visual e comunicação interactiva desenvolve-se uma pequena rede chamada ARPANET que tinha por fundamento a descentralização/distribuição das bases de dados. Assim, em 1969, quatro computadores, conhecidos como IMP, “Interface Message Processors”, ligam as Universidades da Califórnia, Los Angeles e Santa Barbara, Stanford Research Institute e Utah.

²⁰⁵ Douglas Engelbart mudou o modo de se trabalhar nos computadores, passando de maquinaria especializada, que só um cientista treinado poderia utilizar, para uma ferramenta, “user-friendly”, amigável que, quase, qualquer pessoa pode usar.

²⁰⁶ Principal conselheiro científico de Franklin Roosevelt e director do “Office of Scientific Research and Development”, onde supervisionou a pesquisa que conduziu à criação da bomba atómica e outras tecnologias militares. Da invenção em 1930 do *Diferencial Analyzer*, um dos primeiros computadores electrónicos automáticos, para o conceito do *Memex*, a máquina protótipo de hipermédia em 1945, é um dos grandes impulsionadores da interacção homem-máquina.

fathers of the evolution of the multi-media capabilities of the computer, Vannevar Bush and Douglas Engelbert, still felt completely obligated to the educational concept of an expansion of human understanding with the aid of technology. One of them sketched as far back as 1945 the first multi-media desktop-system Memex, the other invented or developed during the 1950's and 1960's from the screen via the mouse to the Electronic Mail system practically everything which made the computer into an article of mass-production."²⁰⁷.

Aparece através da introdução da ideia da construir a imagem por um *bitmapping*²⁰⁸, a metáfora *Window*, e a manipulação directa pelo *Mouse*, o conceito de *Interface*. Mais tarde, em 1970, deram origem à criação do GUI, "Graphic User Interface" – desenvolvido por Alan Kay conjuntamente com um grupo de investigadores no *Xerox Parc* em Palo Alto, na Califórnia – que forneceu a metáfora da *Desktop*, que acabou por ser popularizada pela Apple através do seu computador Macintosh²⁰⁹.

Kay introduziu a ideia das representações gráficas, icónicas, nas funções/uso do computador – as pastas, os menus, e o sistema das janelas que se encontram na *desktop* – baseadas na pesquisa que desenvolveu nos processos da aprendizagem intuitiva e de criatividade (o que permitia aos utilizadores formularem ideias em tempo real, enquanto operavam o computador, através da manipulação de ícones no ecrã do computador); o que conduziu a projectar o protótipo do primeiro computador pessoal, o *Dynabook* (1972).

O Dynabook, foi concebido como um meio dinâmico para o pensamento criativo, capaz de sintetizar todos os meios – imagens, animações, som, e texto. A sua pesquisa assentou nas convicções de que Hipermedia ou "meios dinâmicos", como lhes chamou Kay, representavam uma mudança profunda dos meios estáticos tais como a pintura, televisão, fotografia, imprensa, e o cinema. Viu no conceito hipermedia, a interactividade radical, comparativamente, que caracterizaria o computador.

O objectivo do Dynabook, enquanto processo/meio facilitador do acto criativo, passava pela integração das teorias de aprendizagem expostas por Jean Piaget (1896-1980), onde se supõe que as pessoas desenvolvem esquemas (modelos conceptuais) através dos quais assimilam, ou re arran-



100. Apple 1 (1976).



101. Dynabook Prototype (1972), Alan Kay.

²⁰⁷ Schwarz, Hans-Peter, *Media, Art, History*, Karlsruhe: ZKM, 1997, p.61.

²⁰⁸ Ficheiro de imagens em que a imagem é apresentada no ecrã, conjunto de pequenos quadrados (píxeis). Cada pixel na imagem equivale a um ou mais bits. O número de bits por pixel, estabelece a quantidade de cores que podem ser exibidas.

²⁰⁹ "Steve Jobs, co-founder of Apple Computers, visited PARC in 1979 (after buying Xerox stock) and was impressed by the "Alto", the first computer ever with a graphical user interface. Several PARC engineers were later hired by Apple and worked on the Apple Lisa and Macintosh. The Apple research team contributed much in the way of originality in their first GUI computers, and work had already begun on the Lisa before Jobs visited PARC. Jobs was definitely inspired and influenced from the technology he saw at PARC, however, enough for Bill Gates to later defend Microsoft against an Apple's lawsuit over Windows 1.0 having too much of the "look and feel" of a Apple Macintosh. Gates' claim being, "hey, we both got it from Xerox." The lawsuit ended when Gates finally agreed that Microsoft would not use Macintosh technology in Windows 1.0, but the use of that technology in future versions of Windows was left open. With that agreement, Apple lost its exclusive rights to certain key design elements.", in *Inventors of the Modern Computer: The History of the Graphical User Interface or GUI - The Apple Lisa* <http://inventors.about.com/library/weekly/aa043099.htm> (acedido em 23 de Novembro 2003).



102. Xerox Alto (1973)
primeiro Sistema a
compilar os elementos
dos modernos GUI
(Graphical User
Interface)

jam os já adquiridos de forma a integrar, os novos conhecimentos²¹⁰ – estes modelos conceptuais podem ser explicados como uma integração de informação nos esquemas já existentes ou alterando esquemas existentes de forma a acondicionar nova informação, respectivamente.

Do postulado conceito da interactividade homem-máquina, que se fez orientador para o desenvolvimento da tecnologia, assim como formador das mentalidades enquanto processo de olhar/utilizar o computador, vê-se agora crescer o interesse pela aplicabilidade tecnológica no sentido da “cópia da realidade”. Ou seja, como é que esta capacidade de interacção pode passar a um estado superior, que para além de permitir uma comunicação que assenta na interface gráfica com o computador pode também ser de natureza simbiótica/imersiva – uma vez existir o conceito multimédia, que se revela através de um conjunto de sensações que nos são transmitidos ao cérebro pelos terminais sensitivos, os sentidos, que só por si são certificadores do modo como o meio/ambiente se revela à nossa consciência (pois é dela que ele parte).

Na filosofia clássica, existia a ideia que através dos sentidos o Homem só conhece a aparência e não a realidade em si. Para Platão, só a inteligência pura pode contemplar as ideias, das quais o mundo material apenas fornece as cópias aos sentidos. O mundo sensível fica aquém do conhecimento verdadeiro²¹¹.

Neste processo multimédia, encontra-se ao lado da tendência da interactividade a possibilidade da simulação (que de algum modo, hollywoodescamente, têm sido reduzidas a aspectos meramente ilusionistas – os videogames).

Myron W. Krueger é considerado o primeiro artista que se focou na interactividade como um meio para as composições criativas. É um pioneiro na utilização de sistemas de realidade virtual e foi o responsável por cunhar, em 1973, o termo “realidade artificial” – insere a ideia da participação total do corpo (não apenas a visão) em ambientes/situações geradas por

²¹⁰ Cfr., em particular, a obra de Jean Piaget *The Child's Conception of the World* (1926), *The Origin of Intelligence in Children* (1936), *The Early Growth of Logic in the Child* (1958).

²¹¹ Para Platão encontra-se uma distinção fundamental entre o mundo *sensível* e o mundo *inteligível*, cada um deles com existência autónoma. O primeiro corresponde ao mundo da corporeidade, duvidosa e corruptível, pertença da mudança, da diversidade e das *aparências*; o segundo é o mundo das essências ideais, invariáveis, necessárias e eternas, em síntese, da permanência, da unidade e da *Verdade universal*. As essências ideais, ou Ideias, são para Platão os arquétipos (modelos) a partir dos quais foram formados – por «imitação», ou *mimésis* – todos os entes do mundo sensível. Partilhando a mesma estrutura dualista, a antropologia platónica considera a alma como essência do homem, vendo o corpo apenas como uma prisão, limitador de todas as potencialidades. Participando dos atributos do inteligível, a alma é considerada imortal e originária do mundo das Ideias, pelo que a sua existência no mundo físico deve ser orientada para libertação de todas as solicitações materiais e sensuais através do uso da razão e da prática da virtude, visando atingir o saber da *Verdade*, num processo de renúncia aos prazeres da vida terrena, que lhe permita regressar ao mundo de plenitude a que genuinamente pertence. Esse processo de ascese baseia-se no método que Platão designa como *dialéctica* e caracteriza-se pelo recurso ao diálogo e à discussão dos conceitos tendo em vista a respectiva consciencialização e esclarecimento, com a finalidade de facilitar a reminiscência (ou *anamnese*) – isto é, o *relembrar* – das Ideias que a alma havia contemplado aquando da sua permanência no mundo inteligível.

computador que se tornam tão reais que podem ser recebidas como uma experiência real.

No centro da sua contribuição para o conceito de arte interactiva encontra-se a noção do artista como um "compositor" de espaços mediados por computadores inteligentes, ou "responsive environments" como ele os chama, a dar resposta em tempo real.

Krueger "compôs" espaços/ambientes, tais como *Videoplace* em 1970, no qual o computador respondia aos gestos produzidos pela audiência, interpretando e mesmo antecipando as suas acções.

No seu livro *Artificial Reality II* (Primeiro editado em 1983, onde analisa a interacção entre pessoas e máquinas), usa o conceito "realidade artificial" como um meio de experiências e como uma ferramenta para analisar as relações entre pessoas e máquinas.

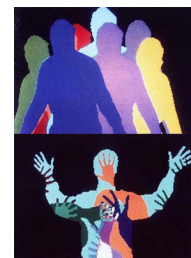
Procura criar uma realidade, um espaço artificial, através de sons e imagens, que possa ser percebido e experimentado de tal modo que torne essa "ilusão" convincente, "Since 1969, I have been trying to raise interactivity to the level of an art form as opposed to making art work that happened to be interactive. From the beginning, I reasoned that interactivity would be limited by what the computer knew about the participant's behavior, and I developed specialized computers for perceiving the human body. I have also incorporated the image of the person's body into the computer graphic images."²¹².

Segundo Krueger (1991) deve-se, quase exclusivamente, aos artistas a preparação do terreno e mesmo das invenções para o lançamento do conceito da realidade virtual. Uma das preocupações principais que se encontrava instaurada, não apenas nos artistas que trabalhavam com os media, mas em toda a comunidade científica-militar, era o desenvolvimento de novos aparatos que procuravam desafiar a tecnologia existente.

O *Sensorama*, de Mort Heilig em 1960, que transcrevia ilusionisticamente uma viagem de mota através de Brooklyn, usando sequências de vídeo, som estéreo, cheiros, uma ventoinha para produzir vento, e ainda outros efeitos, foi construído com o objectivo de ser proposta artística e que acabou por ser precursor dos simuladores actuais.

É apenas em 1989, na SIGGRAPH'89 (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) que se vê a Realidade Virtual a entrar no domínio público, com temas dedicados à problemática da interactividade e da realidade virtual.

Não obstante, com o potencial que a tecnologia digital oferece hoje em dia, as questões levantadas para a imagem são de outra natureza, na medida em que não se procura unicamente uma tradução da realidade, mimicamente em imagens, que temos tido como a realidade, mas para lá da tradução, a realidade virtual é uma realidade em si mesmo. Paul Virilio (1996), reverte esta noção da simulação, tão utilizada por Jean Baudrillard (1991), apelando para a substituição da realidade nos sistemas virtuais,



103. *Videoplace* (1974) Myron Krueger, espaço interactivo.



104. *Sensorama* (1960) Mort Heilig.



105. *Cockpit de um Simulador de Voo - Boeing 737* (1997).

²¹² <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S98/pione/pione3/krueger.html> (acedido em 26 de Novembro de 2003).

onde, mais do que o mimetismo encontramos outra realidade, "I disagree with my friend Baudrillard on the subject of simulation. To the word simulation, I prefer the one substitution. This is a real glass, this is no simulation. When I hold a virtual glass with a data glove, this is no simulation, but substitution. Here lies the big difference between Baudrillard and myself I don't believe in simulationism, I believe that the word is already old-fashioned. As I see it, new technologies are substituting a virtual reality for an actual reality. And this is more than a phase: it's a definite change. We are entering a world where there won't be one but two realities, just like we have two eyes or hear bass and treble tones, just like we now have stereoscopy and stereophony. There will be two realities: the actual and the virtual. Thus there is no simulation, but substitution. Reality has become symmetrical. The splitting of reality in two parts is a considerable event which goes far beyond simulation."²¹³.

Esta transformação operada pela tecnologia digital, onde mais do que traduzir, se produz realidades, substituindo-as, é extensiva a todas as áreas que operam através da imagem – cinema, fotografia e artes plásticas.

É uma forte componente da imagem digital o facto de esta ser altamente manuseável, pois quando dentro do computador pode ser transformada até ao seu elemento mais mínimo, o *pixel*. Nesta transformação o que acontece é que a imagem passa a ser informação binária, 0 e 1, o que para o computador é informação com a mesma relevância que outra coisa qualquer (*i.e.* texto, folha de cálculo, etc.) e como tal passível de ser tratada, manipulada, infinitamente.

Por tal, Peter Weibel (1996) diz que a imagem, pela primeira vez é em si um sistema dinâmico, "Once a photograph, film, or video has been transferred into digital media its variability is dramatically improved. In the computer, information is not stored in enclosed systems, rather it is instantly retrievable and thus freely variable. Through this instant variability, the digital image is ideally suited for the creation of virtual environments and interactive installations. Here, the character of the image changes radically. For the first time in history the image is a dynamic system."²¹⁴. O que pode ser por outro lado participativo e consequentemente destituindo o objecto original, reconvertendo a ideia da cópia em algo sem sentido, obsoleto.

Sempre que se fala em arte digital, ocorrem automaticamente uma série de outras designações²¹⁵, derivadas de comportamentos, de algum modo impostos por estas categorias/qualidades e que lhe estão associadas. Das quais, interactividade é uma referencia obrigatória²¹⁶, nas palavras de José Bragança de Miranda (1998), até pelo seu carácter positivo do fim das divisões «irreconciliáveis» da modernidade, onde se dá a culminação do

²¹³ Wilson, Louise K., «Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio», in Druckrey, Timothy, *et al.*, *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, p.323.

²¹⁴ Weibel, Peter, «The World as Interface: Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds», in Druckrey, *op. cit.*, p.347.

²¹⁵ *Interactividade, Simulação, Realidade Virtual, Ciberespaço, Netart*, etc.

²¹⁶ Apesar da interactividade ter sido recolocada no discurso da arte contemporânea, não significa que seja pertença da arte digital, pois sempre que existe uma mensagem que é emitida (emissor), e esta é recebida (receptor), descodificando ou não a mensagem, o que acontece é já em si uma interacção, quanto mais

modelo clássico, uma vez que integra o espectador, através do interface, como elemento constituinte da obra²¹⁷.

Desta posição resulta a transferência do observador (viewer) passivo (exterior) para o agente (user) activo (interior). E as obras que encorajam os utilizadores a criarem as suas próprias narrativas, pelo que se caracterizam, foram designadas para isso mesmo. E é esta qualidade que as distingue na medida em que no seu conteúdo inserem o outro. Esta forma de participação só é superada por uma outra forma de interactividade, que não se acentua apenas na interface, mas que para além dela, procura a imersão deste utilizador.

A própria crença da "realidade virtual" é que existe uma experiência tridimensional, na qual o utilizador aparelhado (óculos, luvas, capacetes ou outro tipo de apetrechos tecnológicos) passa por uma experiência "real", embora simulada, na qual o espaço responde aos seus comportamentos, substituindo-o.

Quer se queira ou não o sistema da arte tradicional tem que conviver com a presença da arte digital interactiva, que por si operou mudanças no modo expectante de contemplar a obra, assim como no processo de a criar.

Em termos visuais pode dizer-se que pela mão da interactividade apareceu uma nova forma, ou mais uma forma, de experienciar a obra. O factor táctil opera hoje em dia em sintonia com a visão. Transformou-se o observador em utilizador (participante activo) destas obras.

O advento do digital, que produz um tipo de arte tão para lá da materialidade do objecto e da forma do discurso modernista, implanta uma nova era mesmo para os termos tradicionais geralmente associados à arte; Ausência de espaço (ou pelo menos transformação deste); ausência de tempo-espaço; distância; ausência de referente²¹⁸; são termos indiciadores de experiências que passaram para o domínio do discurso da arte.



106. *Dialogue with the Knowbotic South* (1994) Knowbotic Research.

não seja no plano da intenção Se partirmos do princípio que se não houver resposta não houve interacção, mesmo assim, estabeleceu-se uma acção que agiu em condições "normais", neste caso, sobre o receptor, e o facto de ele não entender ou não responder é em si uma interacção, que pode deixar os dois extremos interrogados. As questões envolvendo a interacção são tratadas nesta tese no Capítulo III, particularmente no ponto III.4 *O espaço da interacção*.

²¹⁷ No decorrer do texto, Miranda, José Bragança de, «Da Interactividade: Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», in Giannetti, Cláudia et al., *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio D'Água, 1998, pp.199-233 – reforça a ideia de que esta característica não deve ser de todo a valia da obra nem a garante da qualidade estética da mesma. No entanto não a enegrece, caracteriza-a como sendo uma mimetologia técnica, uma vez que o que está em causa não é a obra de arte mas a experiência como obra de arte, e até lhe atribui pertences apelando para a sua mistura usando a ideia da máscara, uma vez que não se trata da visibilidade mas da invisibilidade.

²¹⁸ Cfr. Capítulo III, desta tese, o ponto III.1 *Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico*.

I.2 A obsessão da representação do real

Desde as mais antigas civilizações que a natureza se apresentou como fornecedora de padrões a representar. Única nos seus fenómenos, impressionava o homem e o induzia a reproduzir, sob vários suportes materiais e segundo diversas técnicas, aquilo que via – fundamento que levou os homens da pré-história a imitar, nas suas representações, os seus semelhantes ou as coisas à sua volta.

A imagem não consegue, como visto no ponto anterior, operar sobre o espírito do sujeito com toda a amplitude do ser real, embora constitua parte integrante da sua personalidade. Por isso é que produtores de imagens, na qualidade de artistas, não são meros imitadores - apesar de serem mestres no uso dos meios e das técnicas que a tecnologia dispõe para compensar ou superar as insuficiências ou limitações da representação do real (simulações/ilusões).

A imagem que sempre esteve associada à sombra – e por sombra temos a figuração do duplo, do outro através do mesmo – transporta consigo uma dependência, que se faz notar em função de outra coisa, sendo essa outra coisa a realidade, que é vista como referente.

Estas relações aparecem associadas nas culturas antigas, essencialmente, aos cultos dos mortos (religião), a algo que embora inatingível/inacessível poderia ser transformado em qualquer coisa que se não substituíra pelo menos identificava. A Imagem funcionando como uma deslocação, sobretudo na sociedade ocidental, tinha dessa forma um carácter eminentemente operativo, o que fazia dela não um “objecto de arte”, mas mais um bem de primeira necessidade (ainda que de carácter religioso), “La imagen constituía no el objeto sino el activador de una permuta en el perpetuo comercio del vidente con lo no visto”²¹⁹.

Neste processo religioso, em que o acto de submissão (tão exigido de uma forma geral por todas as religiões), não está “preocupado” com o lado estético da questão, o que nos leva a presumir que a imagem se torna mágica não pelos seus poderes de representar, mas pela acção mental de transportar algo, que à falta de melhor diremos “representar”, “Representar es hacer presente lo ausente. Por tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carência, aliviar una pena.”²²⁰. Carácter que define, segundo Régis Debray (1994) as práticas mágicas efectuadas através das imagens.

Opera-se bastante, nas produções de imagens, através da imitação de acordo com um modelo artificial, ou procurando imitar exactamente (cópia) ou, trabalhando sobre um assunto original, à maneira e ao gosto do artista (pastiche²²¹). Para o indivíduo do Renascimento (época absolutamente



107. Grutas de Lascaux (17 000 ac).



108. Afrodite de Knido (300 ac), réplica antiga, Praxíteles.

²¹⁹ Debray, *op. cit.*, p.29.

²²⁰ Debray, *op. cit.*, p.34.

²²¹ A prática do pastiche – tipo imitativo – de que é relevante a actividade artística, é tão antiga como a própria criação de obras originais. Considerada, tal prática, como “acção menor”, comparativamente com a procura

demarcante em termos de consciência da própria história, como já notado no ponto anterior) compreender ou procurar modelos na Grécia Antiga era compreender-se a si mesmo, como modo de descoberta de formas que estimulavam a criação de novas obras (inspiração), mais do que o desejo de os imitar através de modelos clássicos (para além do prestígio destes mesmos modelos, que por si só, emprestavam às obras).

No entanto, a obra que resulta de uma cópia/imitação/inspiração pode ser, assim, também uma composição extraordinária, inédita e singular, segundo o género ou estilo de um outro autor, ou nele inspirada directamente, apresentando, em relação a esse modelo, uma originalidade variável.

Este tipo de *imitação* sucedia imenso no Renascimento, com o revisitar dos autores clássicos, tendo-se feito imensas obras à sombra de outras ou de outros autores. Rafael (1483-1520), um dos grandes pintores do Renascimento, foi um dos que mais se aplicou a “imitar”, desde os seus mestres às obras pictóricas e escultóricas da Antiguidade Clássica, os seus contemporâneos, como Leonardo da Vinci (1452-1519), Albrecht Dürer (1471-1528), Ticiano (1488-1576), etc., “ Todavia, Rafael não se limitou a ir buscar a Miguel Ângelo o reportório de gestos e atitudes: incorporou-o no próprio estilo e assim lhe deu um sentido bem diverso”²²².

Aquilo a que normalmente se chama “criação” é também o traço distinto de cada autor/produtor, através de um modo particular, de ver e apreender, de forma interactiva, o mundo que o rodeia, como modelo facilitador para renovar o seu e o espírito dos outros, através das impressões, das recordações, das emoções e das sensações que formam ou devem ser reproduzidas pela coisa apresentada²²³.

Os grandes artistas tiveram sempre que *reproduzir/imitar*²²⁴ os seus antecessores, antes de conseguirem ter autonomia²²⁵, quer valorativa, quer



109. *Florença Triunfante Sobre Pisa* (1565), Giambologna (1529-1608).



110. *Alba Madonna* (1511), Rafael, óleo sobre tela (diâmetro 98 cm).

da originalidade, uma vez dependente sempre da obra modelo à qual se colava. O pastiche tem no seu âmbito uma certa proximidade com a paródia, uma certa carga de “disfarce”, onde a tentação de assimilar é ilusória, falsa, uma vez acarretar a ideia de plágio, que o remete, ao pastiche, para o descrédito; no entanto, podendo a sua prática ser até recomendada como exercício de estilo para os aprendizes de todas as artes.

²²² Janson, *op. cit.*, p.434.

²²³ Para uma análise mais fundamentada cfr. Capítulo III, ponto III.5 *Porque é que continuamos a falar de criatividade*.

²²⁴ A psicologia dá-lhe mais um sentido de reprodução, de um gesto, de um mimetismo, de uma postura, de um acontecimento, de uma sequência. Também Piaget (1975), por exemplo, desenvolveu modelos de imitação de acordo com os modelos de desenvolvimento psicossomático do indivíduo por ele definidos. Piaget vê comportamento dos seres vivos como algo que não é inato, nem resultante de condicionamentos; o comportamento é construído numa interacção entre o meio e o indivíduo. A inteligência do indivíduo, como adaptação a situações novas, portanto, está relacionada com a complexidade desta interacção do indivíduo com o meio. A imitação “aperfeiçoa-se” e torna-se/transforma-se cada vez mais, dando lugar à afirmação, à medida que o indivíduo “cresce”. Os principais factores que contribuem para a realização de uma imitação são: o afecto na relação modelo-sujeito (por exemplo, uma criança reproduz mais facilmente os comportamentos do pai ou da mãe); a semelhança inicial entre o modelo e o sujeito (um comportamento é mais imitado se o modelo que o produz é do mesmo sexo que o sujeito); o estatuto do modelo (quanto maior for o estatuto do modelo mais facilidade há em imitá-lo); e os reforços vicariantes (são incentivos ou punições) que são experimentados única e exclusivamente pelo modelo e, portanto, cujas vantagens ou desvantagens o sujeito observador não experimenta mas aprende a partir deles.

²²⁵ As imagens que transportamos na memória são a primeira fonte de inspiração que nos impelem a produzir mais imagens, são as imagens que dão origem a imagens mais do que outra coisa qualquer. Cfr. ponto II.2 De que nos falamos as imagens, no II Capítulo desta tese.

criativa, para traçarem a sua própria forma de se expressar²²⁶. Todavia, as artes da imitação (mimetismo) não se limitam a reproduzir o aspecto das coisas reais, pois também procuram renovar no espírito do espectador as impressões, as recordações, as sensações e as emoções que foram ou deveriam ser produzidas pelas coisas representadas.

Do ponto de vista da psicologia social²²⁷, a imitação vista como cópia das intenções das acções de outra pessoa, era inicialmente entendida como uma conduta não criativa, não inteligente e, portanto, com pouco interesse. Contudo, mais tarde com a teoria da aprendizagem social de Albert Bandura (1997), passou a ser alvo de estudo exaustivo uma vez que se provou as inúmeras vantagens que a imitação proporciona ao nível da aprendizagem, "Developing a sense of efficacy through mastery experiences is not a matter of adopting ready-made habits. Rather, it involves acquiring the cognitive, behavioral, and self-regulatory tools for creating and executing appropriate courses of action to manage ever-changing life circumstances."²²⁸.

A imitação favorece a aprendizagem de comportamentos que de outra forma teriam uma fraca probabilidade de serem apreendidos²²⁹. Platão (1996) dizia que existe imitação da aparência e uma relação desta (a aparência) com o ser, e foi quem abriu o debate em torno da imitação (mimetismo). O poeta mais não faz senão imitar as coisas sensíveis, que já não são o que elas verdadeiramente são, mas apenas reflexos deteriorados da única realidade verdadeira: o mundo das ideias. Portanto, tudo é imitação, tudo é idealismo, reforçando o que Aristóteles defendia²³⁰, quando dizia na sua *Poética* que a origem da poesia devia ser procurada no instinto primitivo do



111. *Última Ceia* (1498), Leonardo da Vinci, têmpera sobre gesso (460 x 880 cm).

²²⁶ Aristóteles, por exemplo, considerava a arte como imitação, com um valor puramente artístico e purificador do sentimento (Kátarsis), para além de produtor de coisas belas.

²²⁷ De acordo com Albert Bandura (1976), no processo da imitação ocorrem dois momentos: um primeiro momento com a aquisição (durante o qual o sujeito aprende por observação o comportamento de um modelo, ou seja, o comportamento de outra pessoa) e num segundo momento ocorre a fase de performance (quando o sujeito reproduz o comportamento observado, isto é, apresentado pelo modelo). Do momento da aquisição para o momento da performance outros quatro processos intervêm. Durante a aquisição intervêm sobretudo os processos da atenção (registo sensorial do comportamento a adquirir) e os processos da retenção que provocam uma representação mnemónica (esta é um sistema artificial que visa melhorar a capacidade de memorização). Por sua vez, durante a fase da performance, intervêm os processos da reprodução motora (imitar um comportamento executando-o) e os processos da motivação (se o sujeito estiver motivado memoriza mais facilmente o comportamento observado, ou seja, imita com mais facilidade e reproduz sem se esquecer de um único detalhe). Pode-se dizer que a imitação possui principalmente três funções: pode aumentar a rapidez e a eficácia de uma aprendizagem; pode desempenhar uma função de desinibição (imitamos algo que nunca fizemos ou que pensávamos que não podíamos fazer) ou de inibição (a observação do comportamento de outra pessoa pode fazer com que determinado comportamento em nós nunca mais se repita); e pode assumir um papel de facilitação geral, isto é, facilita o aparecimento de respostas já anteriormente adquiridas e socialmente aceitáveis. Bandura, Albert, *Social Learning Theory*, New Jersey: Prentice Hall, 1976.

²²⁸ Bandura, Albert, *Self-Efficacy in Changing Societies*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p.3.

²²⁹ Os sociólogos, por exemplo, definiram a imitação como um facto social elementar e característico, caracterizando esta a vida social, quer entre os animais quer entre o Homem. O Homem progrediu mais do ponto de vista social porque, segundo os sociólogos e antropólogos, imita um maior número de seres e fá-lo de forma mais profunda.

²³⁰ Aristóteles defendia mesmo vários tipos de imitação, como a narrativa, que definia a epopeia, e a imitação dramática, em que a acção é imitada pela própria acção e não pelo discurso (o drama). Cfr., Aristóteles, *Poética*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. Na literatura, a imitação reside no facto de um autor tomar a outro, não só os argumentos, plano e disposição da obra, como também a elocução e

homem que consiste em fruir das imitações feitas pelos seus semelhantes. Imita-se não só o que se vê, assim como o que se faz ou o que se sente, mas também o que se pensa.

De um modo geral, todas as imagens são um ponto de partida para a imaginação. Ela (imaginação) é o modo como a mente humana trabalha o conhecido, o conteúdo, na procura de soluções novas, que se vão apresentar através da forma. A imagem, enquanto objecto, determina automaticamente certos aspectos estruturais do pensamento em relação à obra – um quadro real (objecto) é sempre diferente da sua fotografia. Nas palavras de Rudolf Arnheim (2002), “A imaginação artística pode ser descrita de modo mais aproximado como a descoberta de uma nova forma para um conteúdo velho”²³¹.

Partindo do princípio e admitindo, segundo Pierre Francastel (1983), que a forma evoca a imagem²³², o Homem dá sinais evidentes de estar em contacto com o real através da sua representação. Ao pensar com imagens que se formam na consciência, sendo esta a representação mental do um fragmento da realidade que foi aprendido pela visão, que através da reflexão se torna reconhecível, em conjunto com as técnicas de representação apropriadas, permitem a reprodução projectiva.

Quando penso em imagens de cidades, tipo Londres ou Paris, o que acontece é que faço uma construção de todas as vivências porque lá passei e imagens que lá vi, de modo que a minha consciência se transcende. O que me permite, no entanto, reagir como se a imagem fosse uma realidade, uma consciência em si. Logo, o pensamento vai apoiar-se sobre as imagens e a imagem vai procurar-se na percepção do espaço criado pela imagem mental que construí.

Assim, a imagem mental que fabrico funciona como o original, onde a consciência desenha aquilo que foi (passado), e por consequência faz-se existir no “não real”.

Transformando-se a imagem em consciência, produz uma espécie de paraíso ideal para o sentimento, onde a percepção se acompanha de uma reacção afectiva. Desta afecção a imagem recolhe a definição imaginação que se liga etimologicamente com o *imago*.

O campo semântico dos diversos vocábulos que derivam do termo imagem arrisca-se a ser empobrecido se a sua interpretação for tomada unicamente a partir do seu fundamento etimológico derivado do latim *imago*. Na sua origem, o termo visa com efeito os contornos da semelhança que está inerente à representação, a forma como é empregue assim o determina,

estilo da mesma. Por vezes, a imitação literária limita-se a apenas um destes elementos. Senão, veja-se: Virgílio imitou Homero no argumento, nas personagens e nas situações, mas não na elocução; Corneille e Molière, por exemplo, retiraram do teatro espanhol os argumentos das suas comédias, embora lhes tenham dado uma elocução e estilo próprios.

²³¹ Arnheim, Rudolf, *Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da visão Criadora*, São Paulo: Pioneira Thomson, 2002, p.132.

²³² Francastel, Pierre, *A Imagem, a Visão e a Imaginação: Objecto Fílmico e Objecto Plástico*, col. Arte & Comunicação, nº 37, Lisboa: Edições 70, 1983, p.30.

por exemplo, as imagens dos sonhos (que são re-formações das imagens recolhidas da realidade), as imagens mentais (que mais não são do que a representação das suas intenções). Estas formas remetem o pensamento para a relação do original com o seu duplo, ou seja a reprodução, de uma forma mais grosseira, a cópia.



112. *Noite Estrelada* (1889), Vincent van Gogh (1853-1890), óleo sobre tela (73,7 x 92,1 cm).

A imagem é o resultado de um acto que visa na sua corporeidade um objecto ausente ou inexistente a título de “representante analógico” do objecto em questão, através de um conteúdo físico ou psíquico que não é isento. As especificações far-se-ão de acordo com a matéria utilizada, dado que a intenção informadora continua a ser idêntica. Trata-se de dar um equivalente ao nosso “imaginário”.

Distinguiremos por conseguinte as imagens cuja matéria é emprestada do mundo das coisas (imagens de ilustração, fotografias, caricaturas, imitação de actores, etc.) e aquelas cuja matéria é emprestada ao mundo mental (consciência de movimentos, de sentimentos, etc.).

Não se pode reduzir a um campo à parte a imagem mental, uma vez que a imaginação é parte constituinte do processo da criação da imagem. “Les deux mondes, l’imaginaire et le réel, sont constitués par les mêmes objets ; seuls le groupement et l’interprétation de ces objets varient. Ce qui définit le monde imaginaire comme l’univers réel, c’est une attitude de la conscience.”²³³.

Não há um mundo separado das imagens e um mundo separado dos objectos, no seu âmbito mais abrangente a fenomenologia acredita que todo o conhecimento e a verdade deriva da experiência humana, subjectiva, e não apenas das próprias coisas²³⁴. Qualquer objecto que seja apresentado pela representação é susceptível de funcionar como realidade presente ou como imagem do passado ou do futuro, de acordo com o centro de referência que foi escolhido.

Nos escritos de 1966 de Jacques Lacan (1970), *Le stade du miroir*²³⁵, ao descrever as fases porque passa a criança até se poder reconhecer no espelho, alerta para que, face ao seu reflexo como sendo seu, ela não o

²³³ Sartre, Jean-Paul, *L’Imaginaire : Psychologie Phénoménologique de L’imagination*, col. Bibliothèque des Idées, Paris: Gallimard, 1940, p.33. Em *L’imaginaire*, Sartre tenta, em primeiro lugar, o que ele chama de uma «fenomenologia» da imagem, quer dizer que ele catalogaria e conceptualiza tudo o que uma reflexão directa, ou mesmo subjectiva, pode aprender como certo sobre a consciência da representação (imageante); afasta por conseguinte as teorias dos seus antecessores servindo-se, frequentemente contra eles, das suas observações concretas, assim como das suas próprias subjectividades. Depois as suas próprias hipóteses sobre a natureza da imagem mental colocam-lhe questões que ultrapassam a psicologia fenomenológico: o que representa o imaginário na vida da consciência, na nossa posição do real? Qual é a realidade de obra de arte, é irreal?

²³⁴ Para se fazer uma análise cultural, em termos fenomenológicos, temos como temas chave a percepção a imaginação e a memória, mas ao usar a fenomenologia para examinar os elementos dos meios visuais, focamo-nos nas capacidades específicas dos suportes que distinguem as suas propriedades, como por exemplo, no caso da fotografia e no cinema que partilham imensas propriedades, sobretudo as que dizem respeito ao processo mecânico que as envolve, enquanto no caso da televisão o processo já é bastante diferente. Para uma análise da fenomenologia no cinema, cfr.: Sobchack, Vivian, *The Address Of the Eye*, Princeton, Princeton University Press, 1992.

²³⁵ Lacan, Jacques, *Le Stade du Miroir Comme Formateur de la Fonction du Je Telle Qu’elle Nous est Révélée dans L’expérience Psychanalytique – Écrits I*, Paris: Seuil, 1970, pp.93-100.

entende como ela própria, mas como uma outra criança. O que permite uma representação visual globalizante do sujeito, que na condição de entender o real se opõe a esta construção, uma vez que a imagem lhe pertence, mas corresponde a um outro – etapa decisiva na construção do sujeito, da sua identidade.

O *eu* e a *imagem*, embora próximos, permanecem, cada um no seu lugar. Temos então uma construção do sujeito e uma construção da imagem, objecto, como pertencente ao real.

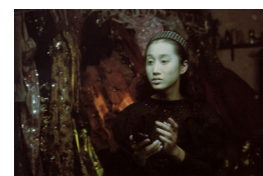
A imagem e o sujeito dependem um do outro para existir, o que leva Lacan (1970) a dizer que o sujeito se constrói como sujeito através do seu reflexo, ou seja, sem a imagem não existe o sujeito. A criança ao afastar-se do espelho, ou ao desviar o olhar do espelho, desaparece a realidade: não se percebe mais como pessoa. O destino do reflexo é de ser algo do sujeito que se manifesta, algo da sua presença, da sua existência, mas também a sua essência, sendo convocado a ser/parecer o que é o sujeito por si mesmo.

Os espelhos reflectem ao *mesmo tempo* aquilo que eles são e aquilo que lhes permite construir qualquer coisa no mundo real. A fase do espelho define um corte espacial entre o assunto e o seu reflexo. Mas a reflexão instaura uma relação umbilical entre os dois, a co-presença numa espécie de imanência temporal – só funciona na imediatez (o directo) da realidade.

Apesar da imagem construir-se no espelho, formalmente, de maneira “inversa”, o seu conteúdo não se altera. Só a imagem tem o poder de operar uma dissociação temporal e simultaneamente uma dissociação espacial entre o assunto e a sua representação (aqui se inscreve toda a ambiguidade do conto de Oscar Wilde, *The Picture of Dorian Gray* – Dorian Gray continua a ser imperturbavelmente jovem, enquanto o seu retrato envelhece no seu lugar. O retrato comporta-se como um reflexo e o sujeito como uma imagem²³⁶).

A imagem nunca constrói o assunto no presente mas no passado, não no ser (presente), mas no ter sido (passado). Ao contrário do reflexo, ela escapa ao assunto-momento-presente. Nesta atitude/fase perante o espelho, local do reflexo visual, não é imagem física que é posta em causa, mas a construção de uma representação que permite ao sujeito, através da observação, identificar-se através do reflexo do *eu*.

É uma construção da unidade espacial do sujeito, dos seus limites, que nos permite estar/perceber duas experiências de percepção (que se projectarão para toda a vida futura): (1) a primeira é uma questão mimética: a capacidade de reconhecer a forma que o sujeito vê no espelho como sendo ele próprio, a *Gestalt*²³⁷, o sujeito igual a ele mesmo – o que



113. *Yoko in the mirror, Bangkok* (1992), Nan Goldin, cibachrome (76,2 x 101,6 cm).

²³⁶ Wilde, Oscar, *The Picture of Dorian Gray*, Oxford: Oxford University Press, 1999.

²³⁷ Na teoria *Gestaltista*, faz-se uma abordagem à forma admitindo-se que se encontram correspondências entre o comportamento físico e o psíquico, afirmando que o comportamento expressivo revela o seu significado directamente na percepção. Este ponto de vista baseia-se no princípio do isomorfismo - processos que ocorrem em meios diferentes podem ser semelhantes na sua organização estrutural, “Aplicado ao corpo

a psicanálise chama da identidade da percepção; (2) a segunda questão permite pensar a identidade para lá da forma, para além as alterações e as diversidades, além mesmo do tempo que passa. Ele não tem identidade de percepção, mas há efectivamente o que a psicanálise nomeia de identidade de pensamento, ou seja o reconhecimento da identidade.

O sujeito começa por elaborar uma imagem mental, que se designa por *imago*²³⁸, indicando que este tipo de imagens pertence à realidade psíquica e não à do real. O *imago* combina as características do reflexo e da imagem.

Como reflexo, mostra o tempo que passa sobre o sujeito, o prisma através do qual ele se pensa.

Como imagem, inscreve-se numa permanência que sobrevive à experiência presente, dá-lhe um quadro perceptivo a partir do qual o presente pode ser interpretado.

O *imago* constitui a imagem esperada a partir da qual a percepção se vai organizar, é efectivamente uma intercepção do assunto, uma percepção interna. Porque é interiorizado, o *imago* constitui igualmente um modelo de elaboração que serve de lugar de passagem, um objecto transitório, na interpretação de D.W. Winnicott (1975), onde se joga a questão da perda – a angústia do abandono.

A relação entre o reflexo e o sujeito e também entre a imagem e o assunto é unificante. Permite à experiência do sujeito e à sua imagem evitar as armadilhas da alteridade (facto ou qualidade de uma coisa ser diferente da outra), abrindo espaços de jogos possíveis, onde o sujeito pode ter uma certa distância em relação à imagem: “aqui, reconheço-me” ou “não me reconheço”, ou ainda “isto convém-me” ou “isto a mim não me convém”.

O *imago* permite avaliar uma nova proposta da imagem real (presente) em relação à imagem mental existente (passado) e uma imagem virtual desejada (futuro possível). Constrói por conseguinte a temporalidade do sujeito, articulado sobre a dimensão passado-presente-futuro. Pelo facto de nos por a ver o outro em forma de imagem, permite, precisamente, ponderar ou pensar reflectidamente sobre as questões de representação na imagem.

O imaginário é da ordem daquilo a que o sujeito se apega e no qual se torna: imagens, fantasmas, representações, semelhanças e significados. Campo por excelência do narcisismo, do corpo como imagem, da fantasia e dos fantasmas, de tudo o que é para o sujeito a sua realidade como ele se reencontra, compartilha e, poderia dizer, se assemelha.

O real impõe-se à existência, distingue-se da realidade, que não passa de um fantasma, existe como impossível; para o imaginário o real é o

e à mente, isto significa que se as forças que determinam o comportamento corporal forem estruturalmente semelhantes àquelas que caracterizam estados mentais correspondentes, então compreende-se a razão porque se pode extrair significado psíquico directamente da aparência e comportamento de uma pessoa.” (Arnheim, Rudolf, *Para Uma Psicologia da Arte & Arte e Entropia*, Lisboa: Dinalivro, 1997, p.65) O papel Cinestésico dos comportamentos físicos revela-se quando vemos nos nossos movimentos de hoje os movimentos dos nossos pais ontem.

²³⁸ Termo criado por Carl Jung em 1912 e depois usado por Freud e outros psicanalistas. O *imago*, denomina uma imagem inconsciente do objecto produzida e erigida em idades prematuras.

“impossível”. Um impossível que não cessa de existir, que está constantemente a reescrever-se (uma sub-forma do trauma) – limite identificável do poder da representação, onde há uma alteridade do real, que não é nem vazio nem pura exterioridade.

O real tem um lugar logicamente demonstrável, um lugar vazio, mas identificável – enunciado paradoxal, que não visa a existência da realidade contingente, que seria um absurdo, mas a possibilidade de formulá-lo na estrutura, de escrever e qualificar o assunto de que fala.

Uma representação implica sempre uma condição narrativa. Quando o propósito do artista é representar um acontecimento singular, implica que esse acontecimento seja em si suficientemente destacável para ser representado.

Sendo o artista um interprete, certamente, na imensa maioria dos casos, não é possível ter a certeza do que é que quis fazer, mas pode-se reconhecer, na própria obra, a sua intenção, “Consider the sunset images of Prince, which are rephotographs of vacation advertisements from magazines, familiar pictures of young lovers and cute kids on the beach, with the sun and the sea offered as so many commodities. Prince manipulates the superrealist look of these ads to the point that they are derealized in the sense of appearance but realized in the sense of desire. In several images a man thrusts a woman out of the water, but the flesh of each appears burned – as if in an erotic passion that is also a fatal irradiation. Here the imaginary pleasure of the vacation scenes goes bad, becomes obscene, displaced by a real ecstasy of desire shot through with death, a jouissance that lurks behind the pleasure principle of the ad image, indeed of the image-screen in general.”²³⁹.

Quando o artista procura um acontecimento singular, é sem dúvida o momento em que toda a narrativa se manifesta como tal. Falar de acontecimentos singulares, não é excluir da representação os acontecimentos repetitivos ou típicos, que no entanto, poderão ser visto, e frequentemente lidos, como singulares. Notar-se-á por último um outro traço fundamental em qualquer definição que concerne a arte: a existência de um saber do espectador que lhe permite interpretar e identificar os elementos da representação: figuras, lugares, momentos, para poder considerar o representado como uma narrativa.

Pode-se, por conseguinte, distinguir duas formas de representações produzidas pela imaginação: a representação “imageante”²⁴⁰ ou reprodutora, e a representação imaginária.

A imagem reprodutora, imageante, visa uma presença “em potência” do objecto. A irreabilidade do seu objecto é, em certa medida, única, provisória. Por conseguinte está unida à experiência por uma dupla ligação: a da



114. *Untitled (four women looking in the same direction)* (1980-1984), Richard Prince, Ektacolor [(4x) 50,8 x 60,9 cm)].

²³⁹ Foster, Hal, *The Return of the Real*, Cambridge: MIT Press, 1996, p.146.

²⁴⁰ Em “L’imaginaire” (Sartre, *op.cit.*), Sartre apresenta uma teoria da consciência imageante (isto é, produtora de imagens). O imaginário é uma disposição da consciência intencional que consiste em formar imagens que se extractam do real, que é o objecto da percepção. Sartre insiste na função irrealizável da consciência imageante e opõe-na firmemente à consciência perceptiva.

percepção originária que ela reproduz, e a da percepção possível que ela antecipa.

Na representação imaginária, pelo contrário, a imagem está em certa medida “liberta de ligações” em relação ao real: a irrealidade do objecto é visada como definitiva, absoluta. Neste sentido, o imaginário desmancha as categorias empíricas espaço-temporais: projecta a subjectividade numa temporalidade e num espaço que lhe é próprio.

A imagem que reproduz, que procura uma tradução objectiva do real, de algum modo livra-nos da temporalidade efectiva que decorre da acção representada (como no caso das imagens fotográficas). Enquanto que a imagem produzida pela imaginação permite-nos um tipo de acesso à temporalidade que é de natureza subjectiva.

Aquilo que está em jogo entre estas imagens, representação e imaginário, é então apreender um dinamismo libertador da acção temporal²⁴¹.

Por um lado as imagens-reflexo (que procuram uma tradução objectiva), reproduzem passivamente o real onde a sua preocupação está coordenada pela verificação e por tal tem que procurar ser objectivas. Nas imagens imaginadas, todas as incoerências, todas as contradições são admitidas, podendo pôr sempre em desequilíbrio as regras da lógica destruindo as convenções, permitindo ao artista refugiar-se e diferenciar-se da continuidade (repetição incessante).



115. *Estação de Montparnasse* (1914), Giorgio de Chirico (1888-1978), óleo sobre tela (140 x 184,5 cm).

1.2.1 As técnicas e as tecnologias

De acordo com o cenário prevalecente das imagens, uma vez que se encontram em todo lado à nossa volta, estamos a sofrer uma “revolução”, ou dito de outra forma, uma transformação que nos está a tornar, principalmente, numa sociedade orientada por uma cultura da imagem.

Grandes expectativas relativas às imagens têm vindo a ser frequentes: que a cultura de (novas) imagens pode aumentar o nosso conhecimento e consciência do mundo; que as imagens podem aumentar substancialmente o nosso campo de fantasias assim como de experiências; que as imagens estão a criar formas novas de sociabilidade e a juntar novos tipos de comunidade; que as imagens nos aumentarão a segurança e a protecção dos perigos do mundo (paradoxalmente, o contrário desta expectativa também é verdadeiro).

Todas estas expectativas, por outro lado, maravilham-nos com as suas capacidades, por outro, criam em nós uma sensação de receio e até pavor.

De certa forma as imagens expuseram sempre um lado muito frágil da alma humana. Lado esse, que representa a necessidade de compreender ou tentar perceber aquilo que não conhecemos, aquilo que para nós é

²⁴¹ A literatura faz isso muito bem através das imagens mentais que nos proporciona quando lemos um romance, e tal vez por isso é que quando vemos um livro que já lemos, traduzido para cinema [colocado em imagens por um terceiro elemento, o realizador (o primeiro elemento é o autor; o segundo o leitor)], não nos satisfaz do mesmo modo porque nos destrói ou refaz a construção temporal resultante do primeiro impacto com a representação.

desconhecido. Pois o desconhecido é um medo que nos acompanha desde a caverna mais recôndita da pré-história (razão, pela qual, inclusive, ela foi adoptada). Neste sentido o uso de imagens, nos tempos das cavernas, foi sempre, ou tendenciosamente, visto pela nossa sociedade, como estando associado a práticas religiosas que protegiam do desconhecido. Era pelas imagens que nos era dada uma protecção, de características mágicas, de adivinhação/premonição, ou pelo menos indiciavam um desejo de controlar os acontecimentos (factor de submissão, por um lado à realidade, por outro ao transcendente).

O desconhecido não é aquilo que não sabemos, isso nós não sabemos e basta. O desconhecido, que nos provoca pavor, é o que não dominamos, é aquilo que sabemos que existe (na religião é o professar da fé), mas não dominamos. O Homem sempre usou a imagem para se defender, como se torna patente na frase de Régis Debray (1994), "La imagen constituía no el objeto sino el activador de una permuta en el perpetuo comercio del vidente con lo no visto. Yo te doy en prenda una imagen y a cambio tú me proteges."²⁴²

Todas as imagens, qualquer que seja a forma engendrada pelo Homem, pressupõem o domínio de uma técnica para serem produzidas. No entanto, embora não necessite de dominar tecnologicamente o meio que usa para se exprimir, a tecnologia está sempre presente na técnica que auxilia a produção de imagens.

É através da técnica que o artista se confronta com o artesão, uma vez que a sua característica mais visível é a manualidade, no caso do artesão, já no artista a característica que o distingue é a intelectualidade.

Como já apresentado no ponto I.1.2 *Perspectiva (humanista)*, deste Capítulo, os pintores a partir do séc. XV, começaram a organizar-se e criaram escolas, não só com o objectivo de aprender as técnicas, mas com o intuito de trocar ideias, de reflectir acerca dos modos de representação. Onde o desenvolvimento do estudo da geometria do espaço nos dá conta que não se trata apenas de habilidade, mas de utilizar o intelecto para construir imagens, afastando-se do artesão. Este desejo do artista de se demarcar do artesão e passar a ser visto como um "ser superior", não é só um resultado da relação que ele, diferentemente do artesão, tem da visão do espaço de representação. Passa também pelas estruturas de poder, onde o trabalho manual é postergado quando em confrontação com as actividades intelectuais.

A técnica, essencialmente a partir do modernismo, tem um estigma porque é associada, automaticamente, com a tradição. Sinónimo do gosto académico, nas palavras de Maria Teresa Cruz (1990), "O apelo a uma pintura de inspiração intelectual obteve contudo eco nos movimentos de vanguarda, cujo objectivo principal era, em grande medida, o de serem reconhecidos pelo seu pensamento pictórico mais do que pela sua perícia técnica, entendida como submissão à academia e à cristalização de modelos."²⁴³



116. *Vénus de Willendorf* (24,000-22,000 ac) calcário (11.1 cm).



117. *A cidade Ideal (detalhe)*, (1470), Piero della Francesca, óleo sobre madeira (60 cm X 200 cm)

²⁴² Debray, *op. cit.*, p.29.

²⁴³ Cruz, Maria Teresa, «A Obra de Arte: Entre Dois Nomes. O Ready-Made», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 10/11, *O Corpo, O Nome, A Escrita*, Lisboa, Março 1990, p.118.

Claro que se podem fazer avaliações de carácter técnico tendo como referência a imagem produzida. Tentando-se perceber se a execução está bem efectuada ou não (mesmo sabendo que este tipo de avaliação é subjectivo, na medida em que os parâmetros para a avaliação devem estar de acordo com o fim a que a imagem se destina), está-se a interpretar a imagem de um ponto de vista “técnico” - induzindo-se com isso a ideia de que a técnica tem uma forma “correcta” de ser aplicada.

Porém, tem havido vários momentos na história em que é muitas vezes uma utilização, resultante do acaso por algum motivo, “errónea” da técnica que dá origem a novas formas de utilização, quer da técnica quer da tecnologia, acabando por influenciar o seu conteúdo e contribuindo para a exposição da sua forma, proporcionando novas linguagens (o surgimento da fotografia; o modo de pintar no lado errado da tela do artista contemporâneo inglês, embora já falecido, Francis Bacon (1909-1992); as distorções provocadas nas imagens com ímanes por Wolf Vostel e Nam June Paik, etc.).



118. *Figure Study II (The Magdalene)* (1945-46), Francis Bacon, óleo sobre tela.

O antropólogo Leroi-Gourhan (1983) alerta para o facto da própria técnica comportar em si mesma uma vertente autónoma. Fisiologicamente o homem quando em pleno uso da tecnologia, é continuamente modificado por ela. No caso, Gilbert Simondon (1989) alerta para o facto de que o objecto técnico, artesanal, possui uma certa margem de indeterminação o que faz com que seja susceptível de várias utilizações, dependendo das necessidades para que é utilizado.

Quando tocado pela máquina industrial, passa a usufruir de uma qualidade que o caracteriza como tal: a uniformidade que lhe atribui coerência, moldando à sua forma uma necessidade no consumidor. O que faz com que este objecto industrial adquira como que um poder, subliminar, de orientar uma sociedade, neste caso, consumista.

Para dar forma às imagens que se vão constituindo, em parte, no íntimo do criador, é necessária uma mediação, para as tornar visíveis, para exteriorizar a obra, “A tecnologia nunca é neutra; importa ver quem está por detrás dela e com que fins a adoptará.”²⁴⁴. Portanto, podemos dizer que do ponto de vista do conteúdo a técnica em si não é totalmente neutra, nem tão pouco o podemos dizer em relação à tecnologia²⁴⁵.

À sempre uma tecnologia, sobretudo depois do advento da fotografia – em forma de aparelho – que permite produzir, ou pode facilitar, ou mesmo contribuir para realizar a imagem. Contudo, ao utilizarmos a designação de

²⁴⁴ Aristarco, Guido e Teresa, *O Novo Mundo das Imagens Electrónicas*, col. Arte & Comunicação, nº 51, Lisboa: Edições 70, 1990, p.33.

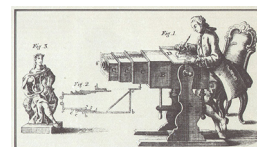
²⁴⁵ A máquina fotográfica interpretou o desejo da época e acabou por transformar o Realismo (1848-1870), onde as técnicas utilizadas assentando na realidade são usadas de forma mais livres, quase que esboços procurando afastar-se do academismo, reagindo contra o Romantismo – Gustave Courbet (1819-1877) – no Naturalismo, onde se procura uma imitação da natureza através da utilização dos efeitos de luz na procura de ambientes atmosféricos (a utilização do aparelho fotográfico era prática corrente). Veja-se, Pinto, *op. cit.*, 2001, pp.676-680.

Vilém Flusser (1983), em que a imagem técnica é uma imagem aparelhada, metemos as imagens produzidas com a ajuda de qualquer dispositivo técnico “todas dentro do mesmo saco”.

Como já notado neste capítulo, todas as imagens criadas necessitaram da intervenção quer técnica quer tecnológica, apesar de ser mais visível o aparelhamento depois da “câmara obscura”, no que diz Arlindo Machado (1997), “De fato, imagens técnicas *stricto sensu* começam a aparecer pela primeira vez no Renascimento italiano, quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos destinados a dar “objectividade” e “coerência” ao trabalho de produção de imagens.”²⁴⁶.

Os procedimentos técnicos e tecnológicos que estão associados quer às técnicas de reprodução (desde o uso da xilogravura até ao advento digital, passando pela fotografia) quer às da pintura, estão longe de representar um traço comum dentro da prática das artes visuais, mesmo no que diz respeito à utilização da “câmara obscura” enquanto aparelho, - prática corrente através da história da pintura, como o faz notar David Hockney (2001), “La thèse que j’avance ici est qu’à partir du début du xve siècle plusieurs artistes occidentaux ont utilisé des instruments d’optique - miroirs et lentilles (ou une association des deux) - pour créer des projections vivantes. Certains artistes ont utilisé directement ces images projetées pour dessiner ou peindre, tant et si bien que cette nouvelle façon de représenter le monde - cette nouvelle manière de voir - s’est imposée rapidement. Plusieurs historiens de l’art ont déclaré que certains peintres avaient utilisé une camera obscura - Canaletto et Vermeer, notamment, sont souvent cités - mais, à ma connaissance, aucun n’a suggéré une utilisation aussi ancienne et courante que celle dont je suis convaincu.”²⁴⁷. Elas são o resultado consequente de um saber específico primordial que apoia e até dá origem a novas formas de expressão²⁴⁸, “For centuries, artists had dreamt of the electronic creation of images: to be able to move a picture, to transform a picture, to give a dynamic dimension to the picture. By combining video and computer graphics and television technology with the computer, the artist is offered new possibilities – a new synthetic world of images is created.”²⁴⁹.

Sem os saberes particulares do conhecimento das várias técnicas e tecnologias, não se produziam imagens. E as imagens ao ser formadas através das mediações tecnológicas estão a transportar, a materializar, os próprios meios disponíveis e assim a inserir na criação o seu desejo.



119. Câmara óptica extensiva “de mesa” (1769), ilustração de George Brander.

²⁴⁶ Machado, *op. cit.*, p.224.

²⁴⁷ Hockney, David, *Savoirs Secrets: Les Techniques Perdues des Maîtres Anciens*, Paris: Seuil, 2001, p.12.

²⁴⁸ O computador (hardware) conjuntamente com o programa (software) é colado, essencialmente, pelas máquinas de marketing como o aparelho supremo, desenvolvendo a ideia de que por si só é capaz de transformar qualquer indivíduo comum em artista criativo. Remetendo as técnicas e as tecnologias para um plano tão importante quanto a criatividade Emblemática é a frase da empresa multinacional Japonesa Sony “Go create”, que no seu âmago implica uma facilidade, um complemento, para o utilizador através do qual ele apenas necessita do aparelho para ser criativo, colocando o acto criativo dependente do uso da tecnologia.

²⁴⁹ Leopoldser, Hannes, «Ten Indications of an Emerging Computer Culture», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future*, Cambridge: MIT Press, 1999, p.69.

Não se pode falar das *disciplinas do fazer* de forma independente das *disciplinas do sensível*²⁵⁰, pois não se pode ignorar o papel ocasionado pelas técnicas de produção na efectuação de fenómenos estéticos.

Só faremos uma abordagem completa à obra se considerarmos a relação peculiar do material com as ferramentas de trabalho.

Na própria palavra/termo grego *tekhnikós*, «relativo a uma arte», adivinha-se uma relação entre a/o técnica/técnico e a própria criação artística. O que nos alerta para a existência de uma dimensão estética implícita na técnica.

Através da ideia de perfeição, implícita na técnica e coadjuvada pela tecnologia, desenvolveu-se o nosso mundo ocidental. Passando-se a assegurar a produção de imagens no conhecimento científico, implícito na tecnologia, como forma de favorecer a credibilidade, a verosimilhança, e ao mesmo tempo erudição e valor. E é precisamente com o objectivo desta conquista, que se construiu uma parafernália imensa de aparelhos onde se reinventa a cada época novos procedimentos de forma a garantir uma objectividade da realidade (real ou não) representada.

Nos processos tradicionais, devido à sua perenidade e à importância de que se revestem as autorias, o uso da técnica foi bastante responsável pelo desenvolvimento imagético. Que articulado com o suporte, podendo este ser de natureza imóvel ou móvel, estável ou instável, material ou, hoje, imaterial, tem em si características bastante determinadoras da técnica/tecnologia, podendo ser caracterizador da imagem.

Ao compilar-se uma genealogia da imagem²⁵¹, que não é o mesmo que compilar uma história da arte, apesar de esta se fazer através das imagens [segundo Régis Debray (1994), é possível organizar em três campos/conceitos a evolução da imagem: a *Logosfera*; a *Grafosfera*; e a *Videosfera*²⁵²], o que daí advém, reforça a ideia de uma distribuição das técnicas que por sua vez reflectem não só questões internas às resoluções estéticas assim como deixam adivinhar tanto igualmente as crenças como o pensamento que regia as épocas em questão (não unicamente de um ponto de vista religioso).

O que, embora subdividido em 5 partes; *Descritiva (antiga medieval)*; *perspectiva (humanista)*; *mecânica (moderna)*; *electrónica e digital (pós-moderna e contemporânea)* – veja-se neste capítulo o ponto I.1 *Épocas demarcante/proeminentes* – reforça o conceito de que existe uma relação entre a representação a técnica e a tecnologia.



120. Políptico Cordeiro Místico (abas abertas) (1432), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (350 x 461 cm).

²⁵⁰ Para Platão dá-se a separação entre o domínio da estética (o do mundo sensível) e o domínio da beleza (o do mundo inteligível). O mundo sensível é uma cópia imperfeita do mundo inteligível, por isso a arte, sendo uma imitação do mundo sensível, já tem pouco da verdade da beleza universal situada no mundo inteligível. Cfr., Platão, *A República*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Por esta razão a arte, enquanto imitação da imitação (desvalorizada por Platão), foi vista pelos modernistas como algo a abater, direccionando a imagem para bem longe das crenças da representação.

²⁵¹ Obrigatoriamente organiza um ponto de vista, Cfr. o ponto I.1 deste capítulo.

²⁵² No ponto II.1 *A imagem coordenada pelo signo*, do Capítulo II desta tese, veja-se a explicação destas designações.

É através dos meios com que se produzem as obras de arte que nós fazemos a suas distinções disciplinares, "A arte foi sempre, *em grande medida, uma questão de meios, aspecto que sustentou, aliás, a distinção entre as disciplinas artísticas.*"²⁵³

1.2.1.a) A essência encontrada na mão

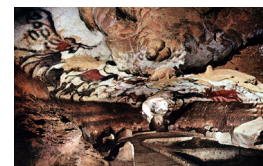
Nas civilizações primitivas a imagem era usada de modo altamente codificado, sendo sempre bastante relacionado com a realidade. Não obstante a qualidade visual ser muito sugestiva, apesar de serem imagens rudimentares onde o significado exacto é difícil de interpretar, sobretudo para nós hoje, mesmo constituindo uma representação figurativa, simbólica, a volta do qual de desenvolviam.

A utilização das imagens na pré-história acontecia sem grande preocupação com a tradução objectiva, pois fazia-se símbolo e cumpria a sua função – não querendo com isto dizer que não desempenhavam papéis importantes quer na estrutura tribal quer no reconhecimento dos locais (a noção de mapa já se encontrava aqui vinculada). Nota-se através da observação a olho nu que os elementos representados são constantes. Para além de terem bastantes semelhanças nas diferentes localizações, os modos de os executar (técnicas utilizadas) é em tudo paralelo, indo desde as cores terra, aos sulcos e à sua localização no espaço (geralmente lugar recôndito). Em termos de técnica dependem essencialmente da manualidade e porque são gravadas e pintadas em pedra (local onde se encontram) a sua forma acompanha a imposição do suporte.

No Egipto, a imagem, embora já com outros domínios técnicos quer na utilização da cor, onde se verifica a utilização de uma paleta mais rica, quer no local, pois são templos (pirâmides) construídos, não revela em si uma forte componente tradutora do espaço circundante. Pois opera mais com a função de descrever os cultos e de disciplinar a estrutura social.

Os cânones apresentados nas imagens, segundo a lei da frontalidade²⁵⁴, encontravam-se em todas as técnicas a ser utilizadas. Os locais onde se encontram as imagens são bastante significativos (a quem elas pertenciam e qual as suas principais funções), pois encontram-se essencialmente em túmulos de Faraós ou governantes de alta patente²⁵⁵.

O que é fascinante nestas imagens é o uso e a complexidade da cor, que era sempre utilizada para diferenciar as diferentes qualidades das



121. Lascaux – Arte Parietal Europeia (30000).



122. Máscara mortuária de Tutankhamon, XVIII Dinastia (1336 -1327 BC).

²⁵³ Cruz, Maria Teresa, «Media Arte ou Mediocracia», in *Cyber 98 @ Criação na Era Digital*, Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1998, p.11.

²⁵⁴ Pode ver-se uma descrição detalhada desta lei da frontalidade na *Enciclopédia Universal da Arte*, Lisboa: Publicit Editora, vol. 1, 1980, p.14.

²⁵⁵ É devido à sua colocação que designamos este tipo de arte como sendo "arte funerária" uma vez que se encontra nos túmulos e os seus temas são sempre relacionados com a vida depois da morte.

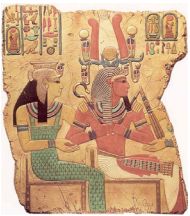
figuras representadas²⁵⁶. O mesmo se passa em relação à localização das figuras²⁵⁷.

A unidade que se encontra nas imagens criadas pelos egípcios está fortemente relacionada com o facto de serem obras realizadas para os Faraós (através delas se representavam as suas linhagens, e assim através da unidade representativa usada nas imagens transportava consigo uma noção de continuidade).

As pinturas tumulares eram ricas em representações contendo criados, barcos, comida, etc., que iam ajudar o defunto na sua viagem da passagem para a vida além da morte.

Muitas das imagens que se encontram na arte Egípcia são uma mistura de baixos-relevos com pintura, ou dito de outra forma, baixos-relevos pintados. O que denota uma técnica bastante complexa na medida em que reúne duas tecnologias, sendo que, a que se impõe, devido à sua materialidade, é a escultura dependente da pedra, neste caso, e por conseguinte da parede, onde mais uma vez o local se faz elemento caracterizador. Estes baixos-relevos chegaram até hoje bastante bem preservados em termos de forma mas não em termos de cor, o que significa que este povo, enquanto conhecedor de várias técnicas, estava bem ciente da relação do factor tempo e durabilidade tecnológica. Da mesma forma que ficando nas paredes fazia com que se perpetuassem as imagens, influenciando continuamente as produções futuras.

Na civilização Egípcia, as imagens denunciam um traçado, forma de se exprimir, facilmente comparável à escrita, onde imagem e escrita, narrativa, se cruzam debaixo da tutela do hieróglifo. A figuração de carácter sagrado e mítico transmite, essencialmente, o universo da representação: os animais sagrados, os deuses, os faraós, etc. Esta fusão entre escrita e imagem é também observável nas civilizações orientais que utilizam os ideogramas – signos gráficos de representação directa sem nenhum grau de figuração – e os pictogramas – sistema de comunicação que utiliza de signos gráficos a símbolos de forma simples.



123. A coroação de Seti I, XIX Dinastia (1317 ac), baixo-relevo (83 x 73,6 cm).

²⁵⁶ "There were six colors the Ancient Egyptians used in their paintings red, green, blue, yellow, black, and white. They made these colors of mineral compounds and that is why they have lasted so long. The color green was symbolic of new life, growth, vegetation, and fertility. Depictions of Osiris often show him with green skin. Red was the color of power it symbolized life and victory, as well as anger and fire. Red was associated with the god Isis and his blood, which red could also represent. It also represented the God Set who was considered evil and who caused storms. The color blue was the color of the heavens and the water and it symbolized creation and rebirth. The god Amun, who played a part in the creation of the world, is depicted with a blue face. Anything yellow symbolized the eternal and indestructible, the qualities of the sun and gold. It was the color of Ra and of all the pharaohs, which is why the sarcophagi and funeral masks were made of gold to symbolize the eternalness of the pharaoh who was now a god. The color of death was black. Black also represented the underworld and the night. Both the gods Anubis and Osiris were depicted in black as the gods of the embalming and the afterlife respectively. Lastly white was the color of purity, it symbolized all things sacred and simple. Normally used in religious objects and tools used by the priests." <http://www.anthro.mankato.msus.edu/prehistory/egypt/artisans/painting.htm> (acedido em 05 de Janeiro de 2004)

²⁵⁷ "There are a few other identifying features of Ancient Egyptian art that are common throughout time. In nearly all paintings the heads of the people were represented from the side with one eye staring out of the side of the face. The arms and legs of the person are also in profile but the mid-body is facing forward. This made the figure look twisted into a position nearly impossible to achieve in reality. Another aspect of the Ancient Egyptian painters was to depict the gods, pharaohs, or other important figures as larger than the other people in the painting to signify their higher importance." <http://www.anthro.mankato.msus.edu/prehistory/egypt/artisans/painting.htm> (acedido em 05 de Janeiro de 2004)

A importância e o poder atribuído à visão/imagem é um factor que atravessa toda a produção artística, desde os tempos mais imemoriais. Esta importância acentua-se a partir do momento em que se torna possível desmultiplicar o original, fazendo com que a imagem comece a ganhar particular relevo devido à possibilidade de ser transportável. Facto que acontece no ocidente, para ser mais preciso desde o séc. VI, com a Xilogravura²⁵⁸ – que é a primeira de todas as técnicas de reprodução, ainda que, e sobretudo na Idade Média (primeiro momento da proeminência das imagens), em baixa escala, de pouca tiragem, devido essencialmente aos meios disponíveis.

Durante a idade Média a técnica, incrementada pelas obras de arte através da criação de imagens, foi-se emancipando, muito lentamente, das limitações impostas tecnologicamente. Neste contexto, a pintura foi o sistema de representação por excelência, configurando um pensamento visual, baseado na imagem única, autêntica e intransmissível.

A expressão “técnica da pintura” (do óleo, aguarela, pastel, acrílico, etc.) transporta consigo uma certa confusão, porque implica e designa, ao mesmo tempo, o manuseamento dos materiais utilizados (tecnologia) e o fazer do artista (técnica).

O material escolhido, ou imposto, desempenha um papel essencial que atravessa todas as obras da história da arte, desde os tempos mais antigos até aos dias de hoje.

As relações estabelecidas entre os suportes²⁵⁹ e as tintas²⁶⁰ interferem na criação das imagens e a variação de qualquer um de entre eles, acaba por provocar uma variação técnica na obra, que de forma evidente vai ter consequências na imagem.



124. *Virgem Maria e o Filho* (1295-1305), Duccio (1255-1319), tempera sobre madeira (67 x 48 cm).

²⁵⁸ O aparecimento da xilogravura – gravura em madeira – remota a tempos muito antigos, pois já era conhecida dos egípcios, indianos e persas, que a usavam para a estampagem de tecidos. Mais tarde, foi utilizada como carimbo sobre folhas de papel para a impressão de orações budistas na China e no Japão. Com a expansão do papel pela Europa, começa a aparecer com maior frequência no Ocidente e passa a ser utilizada nas cartas (de jogo – baralho) e imagens sacras. Depois da invenção da imprensa, criou-se uma demanda muito grande por imagens para os livros, que passaram a ser multiplicados. A reprodução através de madeira gravada passou a ser um substituto muito vantajoso ao desenho manual. As técnicas foram desenvolvendo-se e tornando-se cada vez mais sofisticadas. Existem diversas maneiras de se fazer uma xilografia, de acordo com o tipo de madeira (mole ou dura) e o instrumento usado. É engano pensar que essa é uma técnica rudimentar. No século XV, pranchas de madeira eram gravadas com texto e imagem para a impressão de livros que, até então, eram escritos e ilustrados a mão. Com os tipos móveis de Gutemberg, as xilogravuras passaram a ser utilizadas somente para as ilustrações.

²⁵⁹ No tratamento das superfícies (da pedra, estuque, madeira, pano, vidro, etc) para acolher a tinta, evidencia-se toda uma variação que implica mais do que uma diferente tecnologia, consoante se trate da superfície a tratar, uma abordagem técnica bastante diferenciada.

²⁶⁰ Foi através do desenvolvimento de novos compostos e novas formas de os aglomerar, que podemos atribuir às tintas, uma grande co-responsabilidade na interferência das técnicas, facto que se deveu pela sua composição e comportamento. As tintas são compostas essencialmente por resinas, pigmentos, cargas, solventes e aditivos. Os pigmentos são os responsáveis pela cor e opacidade das tintas. No que diz respeito aos solventes, estes são líquidos voláteis orgânicos e inorgânicos usados para ajustar a viscosidade das tintas. Por fim, os aditivos são substâncias que se adicionam às tintas para melhorar determinadas características. A secagem das tintas assenta em três processos distintos: evaporação de solventes (mecanismo físico segundo o qual o diluente e o solvente se evaporam), secagem por oxidação (a tinta seca por reacção com o oxigénio do ar) e secagem por polimerização (a tinta seca por reacção com um catalisador).

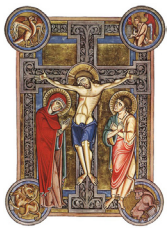


125. *Virgem Maria de Darmstadt* (1526), Holbein (1497-1543), óleo sobre tela (146,5 x 102 cm).

O desenvolvimento, quer técnico quer tecnológico, na pintura, dá-se de forma paulatina através de passos pouco arrojados (quase sem interrupções, sem abandonos) que podem ser entendidos mais como uma continuidade do que como uma vontade de mudar.

Para o caso podemos verificar que entre a aguarela e o guache, ambas técnicas de água, basicamente tem características fundamentalmente diferentes apenas no seu comportamento quanto à transparência.

Quanto à aguarela, uma vez sendo pouco aderente, “leve”, permite tirar partido da textura do suporte (papel), assim como da fusão das cores, no entanto é bastante vulnerável à luz e aos agentes atmosféricos. Devido a esta características é uma técnica que exige uma grande sinceridade de intenção uma vez que requer um trabalho directo – *alla prima*. É um meio em que a escolha do suporte condiciona o trabalho. É necessário utilizar papel macio, do qual a textura da superfície pode interferir no efeito procurado. Era um meio utilizado como simples acompanhante do desenho até que nos finais do séc. XVIII, tornou-se, sobretudo em Inglaterra, numa expressão autónoma, acabando mesmo por condicionar a evolução da pintura a óleo (particularmente os Néoimpressionistas, os Fauvistas e Cézanne, devotaram grande interesse a esta técnica).



126. *Missal* (1210), autor desconhecido, pergaminho (29,2 x 20,3 cm).

Por seu lado, o guache, que pode ser visto como uma variante da aguarela, embora mate, denso e que muda de tom, escurecendo quando seca – o que faz com que esteja muito próximo da têmpera – foi imensamente explorado na iluminura. Aliás, na Idade Media, as receitas para fabricar o guache para decorar os manuscritos comportavam gema de ovo, entre outros aglutinantes, pois a aguarela não aderiria ao pergaminho, e todos os textos conhecidos da Idade Media que mencionam as técnicas da pintura, referem-se e dão receitas²⁶¹ mais ou menos complexas à base de ovo, não deixando de usar, a título de experimentação, uma quantidade grande de ingredientes comuns na alquimia²⁶².

A gema de ovo teve um papel essencial no desenvolvimento das tintas, na medida em que veio permitir emulsionar corpos gordos conservando ao

²⁶¹ Na sua maioria são receitas/formulas, que revelam os métodos dos artistas para fazer, purificar, dissolver e moer os vários pigmentos; como preparavam as madeiras os tecidos; como preparavam as tintas, etc. veja-se: Merrifield, Mrs. Mary P., *Medieval and Renaissance Treatises on the Arts of Painting: Original Texts with English Translations*, Nova Iorque: Dover Publications, 1999. Desde a sua publicação original em 1849, que este trabalho, em dois volumes, de Merrifield, tem sido um livro de referência para se conhecer a tecnologia da pintura Medieval e do óleo da Renascença. O livro reimprime uma considerável colecção de manuscritos que falam da pintura e das artes relacionadas abrangendo desde o séc. XII até o séc. XVII. Onde se descreve a prática da pintura a óleo em várias cidades Italianas.

²⁶² A Alquimia é definida vulgarmente como sendo a arte de transmutar metais comuns em ouro, mas uma tal definição, não só foi rejeitada pelos próprios alquimistas, bem como pelos estudiosos desta temática (José Manuel Anes, Yvette Centeno, Titus Burckhardt, Julius Evola, Serge Hutin, Mircea Eliade, C.G. Jung, Françoise Bonardel). Com efeito, os alquimistas afirmam com frequência que o ouro que buscam não é o ouro vulgar, mas o ouro espiritual. A este propósito chamam os outros, aqueles que procuram um modo de fabricar o metal ouro, *assopradores* ou *carvoeiros* – isto precisamente porque se dedicavam materialmente a essa busca, enquanto que a verdadeira busca era espiritual. As origens da alquimia são muito remotas, não se pode precisar rigorosamente qual o lugar ou o tempo do seu nascimento, sabe-se pelo menos que ela está já bem enraizada na China, na Índia, no Egipto e na Babilónia, em meados do último milénio a. C., isto numa época em que o ouro ainda não tinha propriamente valor de troca e era considerado, juntamente com

mesmo tempo a água para a diluição. Esta aglutinação facilitada pelo ovo permitia uma boa aderência sobre qualquer suporte (desde madeira, muro, tecidos e papeis) o que fez com se passasse a designar por *têmpera* este tipo de tinta assim preparada.

O desenvolvimento das receitas que faziam a *têmpera*²⁶³ é indicador da tentativa de escapar às obrigatoriedades desta técnica, sobretudo à medida que se alteravam as concepções da representação pintada. Não permitia, enquanto técnica, um trabalho indiferenciado, pois não era possível o efeito de transparência, e a modelação das figuras é muito sujeita ao tempo de secagem que é bastante rápida.

A partir da Idade Média, uma vez terminado o trabalho, passava-se sobre as pinturas um “verniz” (como se verifica em certas receitas antigas, confirmadas hoje por análises feitas por laboratório de restauração²⁶⁴) que era feito a partir de óleo cozido e de resinas diversas, que lhes dá um falso ar de pintura a óleo.

Através de imensas experimentações esta técnica conduziu à utilização do óleo, que acabou por facilitar, do ponto de vista da tradução do real, toda a representação.

É necessário observar, por último, que inúmeras pinturas murais foram feitas com *têmpera*. Tecnicamente, as pinturas murais que eram executadas quase inteiramente a seco, usavam a *têmpera*. No entanto devido ao facto de se encontrarem nas paredes (muros) são facilmente confundidas com os *frescos*²⁶⁵.



127. *Crucifixo* (1268-71), Cimabue (1240-1302), *têmpera* sobre madeira (336 x 267 cm).



128. *Cristo em Majestade, o Pantocrator* (1123), Sant Climent de Taüll, pintura mural.

a prata, um metal sagrado. O objectivo da Grande Obra alquímica é a aquisição da Pedra Filosofal ou do Elixir da Longa Vida. Os alquimistas afirmam que há três fases no desenrolar da sua obra: a primeira é a Obra a Negro, a segunda é a Obra a Branco e a terceira a Obra a Vermelho. A investigação da pedra filosofal cobre uma dupla dimensão que reúne os dois pólos característicos da alquimia: por um lado, o pólo da reflexão sobre a natureza e as investigações técnicas aplicáveis à medicina - Paracelse (1493-1541) orienta assim a alquimia para o fabrico de medicamentos - ou a indústria (cerâmica, metalurgia); por outro lado, o pólo místico e especulativo. A pedra filosofal tem o seu poder que contem em proporções perfeitas os princípios metálicos (entre os quais o mercúrio em quantidade superior) e os quatro elementos constitutivos do universo - água, terra, fogo, ar - aos quais acrescenta-se a quinta-essência, quinto elemento de síntese. É por isso que o alquimista considera-a como um microcosmo espelho do macrocosmo. Crença omnipresente do espírito na natureza, visão de um mundo fechado e harmonioso, reencontra-se na representação alquimista da natureza dos traços característicos do vitalismo naturalista da Renascença. Cfr., *Eliade, Mircea, Forgerons et Alchimistes*, Paris: Flammarion, 1977; Greenberg, Arthur, *The Art of Chemistry: Myths, Medicines and Materials*, Hoboken: Wiley Interscience, 2002.

²⁶³ A origem desta palavra deve-se, enquanto aplicada à tecnologia da pintura, à gema de ovo, de onde se constata uma grande liberdade na sua amplitude do ponto de vista da designação da técnica em si, “Más tarde, la palabra «temple» se aplicó a las pinturas hechas con yema de huevo; tras el desarrollo de otros materiales, el término ha llegado a incluir todas las técnicas de pintura que utilizan emulsiones, y a veces (aunque incorrectamente) se usa para designar cualquier pintura acuosa y opaca, distinguiéndola de la pintura al óleo.” - Mayer, *op. cit.*, p.590

²⁶⁴ Actualmente, Museus e Institutos de investigação artística, como o «Courtauld Institute of Art», de Londres, possuem os seus laboratórios privativos e estão constantemente, consoante os avanços na tecnologia, a descobrir novos dados acerca das pinturas. Grandes revelações podem ser demonstradas no restauro de obras de arte, como aquando do restauro dos frescos de Miguel Ângelo na capela sistina que revelou cores vivas, intensas, tão diferentes daqueles que estávamos habituados. Pode ainda verificar-se no artigo de Manuel V. João Couto (Couto, João e Valadares, Manuel, «A “Salomé” de L. Cranach, o Velho», in Boletim da Academia Nacional de Belas Artes, Lisboa, vol. 4, 1938, pp.39-54) a importância do estudo dos vernizes e dos aglutinantes na compreensão das obras de arte do passado.

²⁶⁵ Sendo as argamassas (compostos de areia e cal, que deve receber as tintas enquanto ainda está



129. *Cenas das vidas de S. Lourenço e S. Estêvão* (1447-49), Fra Angelico (1400-1455), fresco.

O método do fresco foi praticado mundialmente desde os tempos antigos, do Extremo Oriente até à América. Técnica essencialmente monumental que está intimamente ligada às exigências das grandes execuções arquiteturais.

Na sua acepção estrita, a palavra italiana *fresco* designa uma técnica bem específica de pintura mural. Contudo, na linguagem corrente, o termo tomou o sentido mais lato de pintura mural em geral, sem estar a ter em conta a técnica utilizada. A palavra *fresco*, denota certa maneira de pintar sobre os muros e aparece pela primeira vez no tratado do "Il libro dell'arte"²⁶⁶, de Cennino Cennini, que data do fim do séc. XV. Com efeito, fora da Itália, nenhum país pode orgulhar-se de possuir uma tradição mais antiga, mais brilhante, mais contínua neste domínio.

Na Europa, antes da invenção da tinta a óleo, que aconteceu no séc. XV, os artistas usavam a tempera que se compõe de gema de ovo misturada com pigmento. Este tipo de tecnologia tem a grande desvantagem de secar muito rapidamente o que implica um domínio intencional e meticuloso da técnica. O pintor de Flandres, Jan Van Eyck (1390-1441), é considerado como sendo um dos primeiros a experimentar uma mistura que consistia em ligar os pigmentos com uma mistura de óleo, pelo facto de ter encontrado uma das suas pinturas a têmpera estalada enquanto secava. O óleo não só não estala enquanto seca, como pode ser aplicado em camadas finas, transparentes dando à cor uma profundidade e luminosidade até então desconhecido, que Jan van Eyck explorou destramente.

O óleo na pintura tem cerca de 600 anos. O seu aperfeiçoamento deveu-se em grande parte aos Mestres Holandeses, que tornaram a tecnologia bastante popular por volta do ano 1600. No entanto a cor era misturada, preparada, por indivíduos exteriores à prática da pintura, os alquimistas. O que de algum modo fez com que a pintura estivesse associada com esta prática, não só pelo facto de usarem os mesmos químicos (óleos, vernizes, essências, etc.), como pela frequência dos locais onde se encontravam este materiais. Apareceram, inclusive, devido a esta especificidade na preparação da cor, especialistas entre os pintores que preparavam as cores e as comercializavam²⁶⁷.

fresca) um elemento decisivo para o desígnio de *fresco* – antes da sua utilização, que foi introduzida pelos Romanos quando conquistaram o Egipto, o que se usava era uma mistura de pigmento com água e cola, onde a sua característica fundamental é ser uma pintura feita sobre uma parede seca por oposição ao fresco. Para se saber mais sobre a aplicação da tecnologia do fresco, Cfr.,: Gomes, Dordio, *Fresco*, Porto: EADAPD, ESBAP, 1977.

²⁶⁶ O "Il Libro dell'Arte" (1437) representa um recolhimento de instruções técnicas no seu tratado, Cennini ensina as diferentes etapas da realização de uma pintura quer seja mural ou sobre painel. Cennini, Cennino *Il Libro dell'Arte*, Paris: Éditions Berger-Levrault, 1995.

²⁶⁷ Numa primeira fase as tintas a óleo eram comercializadas dentro de tripas de porco secas, que passado pouco tempo, devido à sua fragilidade, sentiu-se necessidade de substituir a tripa por um tipo de seringas. No entanto, com a facilidade de encontrar óleos já preparados, no séc. XIX deu-se o desenvolvimento da pintura a título amador, que por sua vez acrescentou exigências de quantidade ao mercado e por volta de 1800 já era possível comprar-se tinta de óleo em tubos. Isto permitia aos pintores sair do atelier para pintar no exterior sem terem que recorrer ao bloco de desenhos/apontamentos para pintar de memória e assim podiam capturar os momentos da luz estando debaixo da sua influência directa. Com o aparecimento das

Os irmãos Van Eyck (Hubert e Jan) começaram a actividade da pintura através da iluminura. Podemos notar uma afinidade com a iluminura na miniatura e detalhe que se encontra nas suas obras. Como já exposto no ponto I.1.2 *Perspectiva (humanista)*, Jan Van Eyck tem sido erradamente creditado como o responsável pela descoberta da pintura a óleo. De facto, o óleo como elemento aglutinador já era utilizado para pintar as esculturas (geralmente policromadas), assim como era usado para envernizar as pinturas a têmpera.

No entanto, o verdadeiro desenvolvimento da pintura a óleo deve-se sem dúvida aos Van Eyck, sobretudo o desenvolvimento de um verniz estável que secasse a uma velocidade constante e homogénea, que foi criado, utilizando sementes de linho e óleo de nozes, misturado com resina. O surgimento da tecnologia fez-se evidente quando eles misturaram o óleo com as tintas que estavam a usar, em vez de usarem a gema de ovo como elemento aglutinador que era usado na constituição da têmpera. Resultando numa brilhante e translúcida intensidade da própria cor, uma vez que o pigmento fica suspenso na camada de óleo que retêm a luz.

A têmpera proporcionava uma superfície plana e dura, que foi assim “ultrapassada” por uma tecnologia que de algum modo remetia para a joalharia, devido quer à sua luminosidade, comparável com as pedras preciosas, quer ao trabalho minucioso que proporcionava, e ainda por cima transmitia uma capacidade em termos de representação bastante convincente pelo modo como permitia descrever a luz natural. Através da perspicácia na observação da luz e dos seus efeitos, executada com um virtuosismo técnico inigualável, os Van Eyck, criaram um tipo de realidade brilhante, transparente e até cintilante que acabou por transformar a aparência de toda a pintura.

A partir do século XV, preferiu-se o óleo a todas as receitas anteriores. Esta técnica/tecnologia, com efeito, respondia melhor às novas concepções picturais e permitia associar de maneira mais “suave” duas tonalidades vizinhas, sobretudo no caso dos efeitos claro-escuro. Este “*dégradé*” (esbatimento gradual das cores ou sombras) criava tonalidades que propiciavam uma unidade espacial que numerosos pintores procuravam.

De facto, a técnica da pintura a óleo trouxe à utilização da cor uma dimensão nova, graças aos efeitos tornados possíveis por sobreposição em camadas muito finas, criando superfícies translúcidas de grande riqueza visual. Assim, sobrepondo cores diferentes, obtinha-se por mistura óptica uma nova cor, várias camadas de vermelhos pálidos, por exemplo, davam vermelhos profundos de elevada intensidade.



130. *A Virgem do Chancelor Rolin* (1435), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (66 x 62 cm).

máquinas fotográficas os pintores viram-se confrontados com a visão objectiva e passaram a expressar a natureza de um ponto de vista muito mais fluido e pessoal. Mas os tubos de tinta óleo, contudo, tinham problemas, na medida em que os ingredientes que eram usados para tornarem a tinta em pasta fluida amareleciam as cores em pouco tempo. Para os impressionistas onde a cor era grande parte da essência dos jogos de luz, esta falha dos tubos, acabou por direccionar os artistas para uma volta às origens e passaram a preparar as próprias tintas.



131. *A virgem e o menino com St. Ana* (1510), Leonardo da Vinci, óleo sobre madeira (168 x 130 cm).

A matéria pictural por conseguinte tomou, graças à prática do óleo, um significado novo baseando-se sobretudo na exploração do detalhe. A partir das práticas flamengas, Leonardo da Vinci, assim como outros pintores criaram um valor novo, que contribuiu para formar a atmosfera do quadro, o *sfumato*²⁶⁸.

A divulgação da pintura a óleo corresponde ao aparecimento de um novo fenómeno: a circulação da pintura. Uma vez que a partir do início do século XVI, a tela esticada sobre a grade é utilizada cada vez mais, o que representava uma conveniência nova pelo facto de se poder enrolar as obras de grande dimensão, o que facilitava o seu transporte. No caso dos painéis em madeira o transporte era bastante mais complicado e geralmente não deixava o local a que pertencia, mesmo a sua execução, tal como a pintura mural, era feita no local.

De um modo geral, podemos considerar como caracterizadores principais do renascimento os seguintes elementos: a pintura a óleo passa a ser usada pela primeira vez na história da arte (antes disso era a tempera que era usado como médio); até então a representação (apartada do “real”) nas imagens misturava, de forma sistemática, acontecimentos/eventos de ordem natural com os da ordem do simbólico, passando a concentrar-se na representação do corpo e do espaço; o claro-escuro (*Chiaroscuro* – o equilíbrio entre a luz e a sombra, o claro e o escuro, foi utilizada na imagem em forma de sombreado, difusão, esbatido, em vez de linhas de contorno definidoras da forma); os temas passam a apresentar cenas da vida terrena em vez de temas religiosos; a geometria passa a estruturar o espaço da representação e este passa a ser o espaço terreno, “Lo primero que es necesario destacar es el concepto de perspectiva. En tanto que reencuentro entre el arte y la óptica geométrica, la perspectiva marca el sentido de la relación entre los objetos y las formas matemáticas, relación que constituye el primer fundamento de la imagen”²⁶⁹.

A representação foi influenciado pela técnica do óleo, que acabou por converter a tecnologia numa forma artística, “O termo pintura a óleo refere-se a mais do que uma técnica. Define uma forma artística. A técnica de misturar pigmentos com óleo já existia no mundo antigo. Mas a pintura a óleo, como forma artística, não surgiu senão quando se sentiu a necessidade de desenvolver e aperfeiçoar essa técnica (que rapidamente levou ao uso da tela em vez da tábua) para exprimir uma visão especial da vida, para a qual as técnicas da têmpera ou do fresco eram inadequadas. Quando pela primeira vez se utilizou a pintura a óleo – no início do século XV, no Norte da Europa – para pintar quadros com características novas, estas estavam decerto modo inibidas pela sobrevivência de várias convenções artísticas medievais.”²⁷⁰.

²⁶⁸ Cfr., nota de rodapé nº 77, p.44, referente a esta técnica no ponto I.1.2 *Perspectiva (humanista)*.

²⁶⁹ Font, Doménec, *El Poder de la Imagen*, col. Salvat: Temas Clave, Barcelona: Salvat Editores, S.A., 1985, p.22.

²⁷⁰ Berger, *op. cit.*, p.88.

Os pintores do início do uso da tecnologia a óleo, usavam este meio tecnicamente de uma forma muito delicada, onde a tinta era aplicada em camadas de tal modo muito finas que nem se reconhecem as marcas do pincel. Só no séc. XVI vemos o potencial da tecnologia a ser explorado de forma notável, como por exemplo por Giorgione (1475-1510) e por Ticiano Vecellio (1487-1576). Nas mãos do, Italiano, Ticiano e nas mãos de um outro pintor, este Holandês, Rembrandt (1606-1669) vemos o óleo a ser usado de modo a explorar as suas capacidades inerentes, onde se combinam, de uma forma sensual e delicada, zonas de transparência (finas camadas de tinta aplicadas umas sobre as outras) com marcas assumidas e prenunciadas pelo traço do pincel com o intuito de revitalizar a acção e não tentando esconder/disfarçar a mão, o gesto (atribuindo ao quadro uma característica, para o gosto/habito da época, de processo, podendo parecer inacabado).



132. *Baccanal* (1525), Ticiano Vecellio, óleo sobre tela (175 x 193 cm).

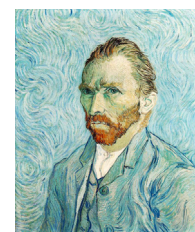
No entanto só no séc. XVIII pela mão de John Constable (1776-1837) é que vemos a pintura a óleo a libertar-se de forma mais evidente, produzindo imensos estudos, sketches, referencias para os trabalhos finais. No entanto os seus estudos de paisagens, feitos rapidamente, tipo apontamento, geralmente em pedaços de papel ou cartão, nunca tiveram por objectivo serem apresentados como obras finais (apesar de aos nossos olhos parecerem bastante satisfatórios e consequentemente mais excitantes do que as suas pinturas acabadas e envernizadas, uma vez serem detentores de uma qualidade bastante bem acolhida pela nossa sociedade, a imediatez e o improvisado).



133. *Rainstorm off the Coast at Brighton* (1824-28) John Constable, óleo sobre papel (22.2 x 31 cm).

Na segunda metade do séc. XIX, pela mão do Impressionistas, é que se assiste à transformação radical da técnica onde e para além de este meio ser usado com grande flexibilidade assistimos ao uso do óleo como meio em si para apoiar as descobertas científicas da óptica (o pontilhismo como uma pintura técnica emblemática do neo-impressionismo, que apareceu na continuidade do divisionismo, consistindo na justaposição de pequenas pintas ou pontos de cores puras aplicadas directamente sobre a tela fazendo com a cor se misture no olho e não na paleta).

No caso de Vincent Van Gogh (1853-1890), o uso de camadas espessas de tinta (empasto) surge como reflexo das tentativas de encontrar a cor certa, por outro lado através desta tentativa de encontrar o brilho e os tons, ele acabou por cunhar um novo tipo de técnica de pintar a óleo que se dá pelo nome de empaste – geralmente para este tipo de pintura não se emprega o pincel, mas a espátula.



134. *Auto-Retrato* (1889) Vincent Van Gogh, óleo sobre tela (65 x 54 cm).

De certa forma foi a tecnologia que deu origem ao tubo de tinta a óleo que por sua vez originou a reinvenção da própria pintura enquanto processo de utilizar a cor, onde Van Gogh, para atingir os seus objectivos, teve que se tornar num “amador”, no sentido em que teve reinventar uma técnica apropriada para a sua forma de ver o mundo rejeitando, consequentemente, a forma de expressão/pintura clássica/tradicional. Vemos na sua obra uma abordagem à pintura até bastante plástica, moldável, onde as formas

parecem ter sido trabalhadas com a mão, sendo, aparentemente, bastante grosseiras e até ofensivas com as suas contorções, aos olhos dos seus contemporâneos²⁷¹.

O modo, a forma, a diversidade das técnicas da pintura do passado tiveram um efeito libertador, sem preconceitos, quanto ao meio óleo. Não vemos hoje em dia nenhuma técnica ou tecnologia capaz de se afirmar pelo lado “certo” ou “correcto” de ser usada, não existe o “certo” e o “errado” tecnicamente. Mesmo os pintores usam as técnicas, inclusive a do óleo, de forma bastante diversa, chegando até a ser incríveis as suas múltiplas aplicações.

1.2.1.b) Usando uma estrutura artificial, mecânica

A primeira tecnologia usada para reproduzir imagens, empregue grandemente na Europa em meados do séc. XV, foi a xilogravura (através de goivas eram gravadas em madeira as imagens, constituindo a matriz), como já notado acima. A prática da xilogravura pode ser considerada como a primeira tecnologia desenvolvida com o intuito de reproduzir, desmultiplicar, imagens. Pela primeira vez, por um lado, põe-se em questão o original, pelo facto de ser possível através de uma tecnologia fazer uma cópia, por outro lado, uma vez que existe a matriz, coloca-se a questão do múltiplo, que combate a ideia da obra única.

Devido à grande expansão dos burgos, assiste-se a um grande progresso mercantil resultado da aglomeração das gentes, que vai fazer com que a circulação de produtos seja alta. Essa expansão acarreta transformações de ordem demográfica, política e económica, dá-se a ascensão de uma nova camada social, a burguesia, que comparte juntamente com a aristocracia e a igreja, o poder predominante; são factores socio-económicos que vão, consequentemente, não só interferir com os modelos de representar o mundo como com os meios utilizados para fazer aparecer e circular a imagem.

Em meados do séc. XV, Johann Gensfleisch (1394-1468), mais conhecido por Gutenberg, inventa a tipografia de caracteres metálicos móveis, constituídos por uma mistura de chumbo, de antimónio e de estanho. A originalidade da sua invenção encontra-se na aplicação de técnicas já existentes. A Bíblia de 42 linhas, impressa em 1450, constitui provavelmente a sua realização essencial.

“The book was the first teaching machine and also the first mass-produced commodity. In amplifying and extending the written word, typography revealed and greatly extended the structure of writing.”²⁷², com esta nova tecnologia, que deu origem à circulação/divulgação do livro, a imagem encontra um dos seus principais suportes de divulgação – os livros científicos, da botânica à astronomia, passam a ser ilustrados e assim a imagem começa a ganhar um lugar central



135. A Bíblia de Gutenberg (1450), Gutenberg, Volume 1, Velho Testamento.

²⁷¹ Fruto da sua irreverente técnica, Van Gogh apenas vendeu uma pintura durante a sua vida inteira, o que reflecte o quanto uma técnica necessita de tempo para ser assimilada.

²⁷² McLuhan, *op. cit.*, p.158.

não só nas questões que compreendiam o desconhecido como no conhecimento da realidade científica.

A ilustração, que claro está, nos seus primórdios era pouco nítida e com vários problemas tecnológicos que as deixavam carregadas de defeitos (impressão descuidada e tintas que facilmente se esborratavam), foi sempre um meio fácil de enquadrar nas publicações pelo facto de facilitar a leitura. Esta forma de comunicação ilustrada, que se apoia na percepção visual – ao utilizar a imagem pretende e permite uma maior divulgação – acaba por afirmar-se, primeiramente em Inglaterra em 1640, “Esta ubicación geográfica no es casual ya que, junto a los factores políticos, es preciso tener en cuenta el papel preponderante que en esta época jugaba Londres como centro europeo del tráfico mercantil e industrial. El Weekly News y The Spectator son las primeras publicaciones periódicas ilustradas que continúan la tradición de los folletos populares voceados por los feriantes. Pocos años después, aparecerá en Francia Le Journal de Paris, publicación que jugará un papel destacado en la revolución de 1789.”²⁷³. O desenvolvimento da imprensa periodista nunca deixou, nem deixará, de usar as imagens como elementos caracterizadores da notícia que se pretende apresentar.

Porém, a litografia, inventada em 1794 por Alois Senefelder²⁷⁴ (1771-1834), obrigava o autor a desenhar directamente sobre a pedra calcária com um lápis, e assim se constituía a matriz, sendo esta o original em si, tal e qual todas as tecnologias de impressão até ao aparecimento da fotografia, mas com uma diferença, pois tem a vantagem de reproduzir o desenho do artista com grande precisão.

Enquanto processo de reprodução, bastante fiel, trazia os custos da imagem para baixo, uma vez ser fácil a desmultiplicação das provas. Por outro lado, devido à sua qualidade, enquanto múltiplo, cópia, transportava consigo uma auréola de «autenticidade». O que lhe valeu uma expansão singular em toda a Europa, chegando mesmo, em 1828, a ser possível imprimir quantidades impressionantes, “Hacia 1848 era posible mediante la prensa litográfica imprimir hojas a razón de diez mil por hora, lo cual posibilitaba una «democratización» de la imagen para una población mayoritariamente analfabeta.”²⁷⁵.

Apesar de ser uma tecnologia em que só na pedra é que existia o original, foi através da cópia em papel que essa se notabilizou. Inclusive as pedras eram reutilizadas, polindo a superfície e assim destruindo o original; como tal ficamos com a cópia mas não temos original, o que faz de cada múltiplo um prova única. Talvez por terem dado conta disso os artistas



136. *De humani corporis fabrica* (1543), Andreas Vesalius.



137. *View of the Harbour of Glasgow from the Bridge* (1843), Allan & Ferguson.



138. *Dibersion de España* (1825), Francisco Goya, litografia (30 x 41 cm).

²⁷³ Font, Domènec, *op. cit.*, p.26.

²⁷⁴ No seu tratado, Senefelder, Alois, *A Complete Course of Lithography*, Nova Iorque: DaCapo Press, 1977, explica o funcionamento desta tecnologia. O trabalho é dividido em duas partes: a primeira é uma história da invenção e de seus diferentes processos, a segunda fornece instruções práticas para a sua aplicação. A segunda secção de livro descreve o modo de fazer ferramentas e como preparar os materiais para a litografia, o que enquadrava uma atitude quer do ponto de vista da autoria quer da prática no séc. XIX. O Objectivo do tratado era também um completo faça-você-mesmo (pode-se observar a constituição das receitas e as suas conexões alquímicas misteriosas). Foi publicado primeiramente em Munique e em Viena em 1818 com o título *Vollständiges Lehrbuch der Steindruckerey*; passado um ano foram feitas traduções que foram publicadas em Inglaterra e em França.

²⁷⁵ Font, Domènec, *op. cit.*, p.28.



139. *Mephistopheles in Flight* (1828), Eugène Delacroix, litografia (27 x 23.8 cm).

usaram bastante este meio para se expressar, como no caso de Francisco Goya (1746-1828), que tantas litografias produziu de um dos seus temas favoritos, as touradas. Mesmo Eugène Delacroix (1798-1863) usou esta tecnologia para ilustrar a obra de Goethe, *Fausto*, em 1828.

Contudo, estava próxima a superação de esta tecnologia, quando Niépce Nicéphore (1765-1833), em 1827 consegue obter a primeira fotografia (heliografia), usando a "câmara escura" após uma exposição de oito horas, estava lançado o princípio que iria verdadeiramente revolucionar a tecnologia na imagem. Poucas décadas depois, já não se recorria à mão do pintor para se ter um retrato dos parentes em casa, nem tão pouco o custo destas novas imagens, as fotografias, era tão pesado como uma pintura a óleo.

Com a industrialização e os fenómenos sócio-económicos decorrentes, a imagem sofre transformações sucessivas a nível técnico e tecnológico, alterando não apenas a sua relação com o real, mas também a nível iconográfico. O progresso económico decorrente da Revolução Industrial demanda uma tecnologia capaz de produzir e difundir imagens a velocidades e quantidades nunca sentidas até então como necessárias. A máquina de impressão, na reprodução, e o aparelho fotográfico, na captura, vão transformar radicalmente a realidade, e o espaço da representação vai mudar de mãos. Transformam-se, tecnologicamente, as artes de reprodução, impressão, criando um impacto, interferindo, com a própria produção de imagens.

Esta transformação acontece também pela mudança dos hábitos da população, quer no modo como passa a estar exposta às imagens quer pela forma, em termos de percepção, que vai ter que lidar, ler, as imagens.

É sem duvida um período, este começo do desenvolvimento das tecnologias de reprodução à escala industrial, onde a fotografia ocupa o lugar da frente, enquanto meio de criação de imagens, de um grande incremento da produção icónica que indicia o fim do "realismo" para a pintura e o início da crise de representação para a própria imagem.

O compromisso da imagem fotográfica com o realismo e consequente verdade objectiva, leva a sociedade fotográfica a ver afirmado no aparelho o «olho da realidade».

Osip Maksimovic Brik (1888-1945), que foi um dos mais importantes membros da escola formalista Russa, arguiu em 1926 que a fotografia, longe de ser um mero afazer mecânico-manual, encontrava-se em posição de superar a pintura enquanto meio indicado para representar a realidade, "The photographer captures life and events more cheaply, quickly and precisely than the painter. Herein lies his strength, his enormous social importance. And he is not frightened by any outdated daub."²⁷⁶

Se o pintor usa várias faculdades para obter uma imagem depois de escolhida a tecnologia apropriada, faculdades que vão desde a imaginação



140. *Miners Returning to Daylight, South Wales* (1931-35), Bill Brandt.

²⁷⁶ Brik, Osip Maksimovic, «Photography Versus Painting», in Harrison, Charles et al., *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, 1996, p.456.

à execução, passando pela capacidade de realizar as suas ideias tecnicamente²⁷⁷, o fotógrafo só necessita do aparelho, limitando-se a retirar imagens, sem necessidade de conhecimento técnico, da realidade que se lhe apresenta.

Neste tipo de abordagem está inerente ao produzir de imagens duas atitudes que diferenciavam o pintor do fotógrafo; o pintor como sendo um indivíduo “dotado” e o fotógrafo como não necessitando de qualquer “atributo”, uma vez o processo ser absolutamente mecânico. Porém, exclui-se toda a faculdade de julgar da visão e as suas implicações estéticas no acto de pensar a imagem. Coloca-se o pintor, com todo o seu peso do passado que a história da arte se esforça por demonstrar, ao nível do virtuoso, onde a grande característica é a sua destreza manual mais do que tudo o resto.

Já Walter Benjamin (1992) em 1936, percebe que as novas imagens são muito mais do que isso e que devido à sua mais básica característica (a facilidade de reproduzir e circular), vai transformar o conceito de obra de arte, retirando-lhe umas propriedades (aura) e acrescentando-lhe outras (emancipa-a).

1.2.1.c) O complemento através dos dispositivos electrónicos

A produção das imagens na década de 1960 é alvo de um meio novo e consequentemente sofre alterações, com o aparecimento das tecnologias electrónicas (televisão e vídeo), mais concretamente, no caso das artes plásticas, com o vídeo.

Com qualidades diferentes da imagem fotográfica pela acção do tempo/movimento e em termos de plasticidade e processo (pois passa a poder ser feita directamente na câmara assim como deixa de ser um processo químico e passa a ser electrónico), onde a sua flexibilidade manipulativa é bastante mais simples do que na câmara fotográfica. Presta-se e torna-se muito mais passível de ser alterada, metamorfoseada, em tempo real uma vez que o seu sistema de captura e visualização acontecem em simultâneo, “El flujo electrónico es correspondido por el flujo continuo de imágenes que se transforman o nacen sin cesar. La síntesis electrónica puede concebir imágenes sin partir de ningún patrón referencial, este es el otro polo atractivo de la imagen electrónica.”²⁷⁸.

O nível de intervenção é bastante alto, pois facilmente, através da alteração da cor, que se pode pré-programar ou manipular directamente durante a captação com a câmara de vídeo, por exemplo, consegue-se “desintegrar” as imagens, transformando, logo no momento da captura, portanto em directo, o referente.



141. *TV Interruptions (7 TV Pieces)* (1971), David Hall.

²⁷⁷ O material ou técnica de que o artista se serve ou emprega. O veículo pode ser de características líquidas (água, óleo, etc.), semilíquidas (cera derretida) ou sólidas (gesso, etc.). em que as cores são diluídas ou aglutinadas na pintura (óleo, aguarela, têmpera, encáustica, pastel, etc.).

²⁷⁸ Rekalde, Josu, *Video un Soporte Temporal para el Arte*, Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995, p.62. Um pouco mais à frente, nas pp. 69-70, aborda a questão através do *Feed-Back* em vídeo (direccionando a câmara para fonte monitor e assim criando um circuito fechado).

As Imagens produzidas pelos artistas serão orientadas, por este meio, no sentido da desarticulação, distorcida e instável mais próxima da ideia formal da abstracção (contrariamente à ideia procurada na base do desenvolvimento do vídeo que procura uma figura tecnologicamente correcta, sem distorções e equilibrada, clássica). Serve como exemplo o caso de Nam June Paik e Wolf Vostel, que mesmo antes das facilidades proporcionadas aquando da montagem do vídeo (momento da manipulação por excelência), já estes artistas distorciam as imagens durante as emissões com poderosos ímanes, "En 1963, en una exposición de la galería Parnasse de Wuppertal, en Alemania, los artistas Fluxus Vostell y Paik se dan cuenta de que pueden alterar la imagen electrónica del televisor manipulando los circuitos al aproximar un imán a la antena del aparato. Para Vostell este fue el comienzo de sus «Decoll/ages». Para Paik el principio de una reflexión sobre las posibilidades de crear la imagen electrónica sin partir de ninguna referencia externa."²⁷⁹.



142. *Magnet TV* (1963), Nam June Paik.



143. *Three Transitions* (1973), Peter Campus, video.

As transformações resultantes do desenvolvimento da tecnologia no meio da produção das imagens que se realizavam com os aparelhos desenvolvidos para o vídeo (sintetizadores, gravadores, mesas de mistura, etc.), possibilitaram uma forma de expressão, quanto à produção de imagens técnicas – Vilém Flusser (1998) – em termos iconográficos, absolutamente sintonizada com as experiências estéticas do seu tempo, "Combined with Conceptualism's principle that artists be responsible for the context of their art, this fed directly into the new realism of Installation in which the mundane and the personal are re-imagined in very direct ways. As the technical capabilities of media have expanded, the integration of different elements (sound, image, sculptural setting) in the service of the artist's telling his or her own story has become more widely practiced."²⁸⁰. Quebrando a forma de avaliar as imagens, como alerta Arlindo Machado (1997), "O alcance e a profundidade dessa revolução dentro da história das artes visuais e audiovisuais não foram ainda devidamente equacionados, sobretudo porque os critérios de avaliação predominantes no universo das imagens técnicas derivam ainda de cânones figurativos das artes fotográfica e cinematográfica."²⁸¹

1.2.1.d) A dialéctica digital

Através das imagens podemos identificar certos momentos em que se dá a cristalização de uma nova tecnologia, fornecendo o centro para novas formas de prática cultural e social, marcando o começo de uma nova era para a exploração artística. Temos como exemplo quando nos finais de 1830 Louis Jaques Mandé Daguerre (1787-1851), através do Daguerreótipo, e William Henry Fox Talbot (1800-1877), através do Calótipo, abrem as portas da fotografia; na década de 1960, particularmente em 1965 Nam June Paik adquire uma Sony Portapak e produz um documentário da visita

²⁷⁹ Navares, Paloma, «Acerca del Vídeo», in Rios, Alonso de los, *et al.*, *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986, p.128.

²⁸⁰ Rush, *op. cit.*, p.148.

²⁸¹ Machado, *op. cit.*, p.231.

Papal a Nova York, dando de imediato lugar à apropriação das imagens em directo; na mesma década e quase em simultâneo, o computador começa, timidamente (pelo facto de ainda não estar ao alcance da população geral), a ser usado na criação de trabalhos artísticos - serve como exemplo, A. Michael Noll, um investigador nos Bell Laboratories em New Jersey, que criou algumas das primeiras imagens geradas por computador, "Gaussian Quadratic" (1963)²⁸²,



144. *Gaussian Quadratic* (1962), A. Michael Noll, imagens geradas por computador.

As imagens produzidas com o apoio de aparelhos, imagens técnicas²⁸³ no dizer de Vilem Flusser (1998), que tinham por objectivo, nos seus primórdios, a tradução do mundo real, envolvente, estão ameaçadas, no sentido de serem transformadas, pela tecnologia digital, uma vez que acabaram por perturbar um estado de "verdade", decorrente da sua verificação, pela simples razão de encorajar a transgressão das regras a que de algum modo todos nós já estávamos acomodados. No entanto, esta transformação veio por sua vez fazer com que esta "verdade dos factos", de que era detentora a imagem, sobretudo a fotográfica, viesse numa primeira análise a ser alvo de uma observação mais detalhada, "O carácter aparentemente não-simbólico, objectivo, das imagens técnicas faz com que o seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia nos seus próprios olhos."²⁸⁴ O que por si só já é uma transformação no modo de ver as imagens, pois não só afecta o nosso relacionamento com o real através das suas representações, assim como exige de nós "mais tempo de observação" na tentativa de encontrar ou não a "verdade". De um modo geral, perante qualquer tipo de imagem de natureza digital, a primeira coisa que fazemos é racionalizá-la (sendo que estamos a tentar perceber). Embora as imagens, devido às suas características técnicas, sempre nos aproximaram do mundo, "Photographs have provided a way of relating to the world - not only cognitively, but also emotionally, aesthetically, morally, politically."²⁸⁵

As imagens que são criadas/desenvolvidas no computador, pela via digital (imagens de síntese), numa primeira abordagem²⁸⁶, pelo seu grau de verosimilhança com a realidade (quando tem esse propósito), não são necessariamente decifráveis ao olho humano, e nem sequer é isso que interessa. Ou seja, faz parte integrante da imagem digital todo o processo de credibilidade que consegue arrancar de nós, na medida em que se debate também com o mundo da representação do real, e não é pela descodificação das ferramentas que lhe deram origem que a resolvemos.



145. BMW Z4 (2003), imagem de síntese.

²⁸² Pode ainda ver mais imagens de Noll Michael assim como textos relacionados com o desenvolvimento das primeiras imagens criadas como auxílio do computador em, <http://www.citi.columbia.edu/amnoll/> (acedido em Fevereiro de 2003)

²⁸³ Flusser, Vilém, *Ensaio Sobre a Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica*, col. Mediações, nº.4, Lisboa: Relógio D'Água, 1998, pp.33 – 38.

²⁸⁴ Id., p.34.

²⁸⁵ Robins, Kevin, «Will Image Move Us Still», in Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge Press, 1995, p.34.

²⁸⁶ Como já explorado acima, o primeiro ponto de contacto com qualquer imagem, sobretudo no caso das imagens digitais, passa obrigatoriamente pelo confronto que dela fazemos com o real.

A partir do momento que a imagem supera a prova de desconfiança e entra no mundo dos signos, ela faz simplesmente parte integrante do mundo das imagens, e esse parece na verdade o objectivo, a força motriz, numa primeira fase, de todas as tecnologias.

É por esse facto que um dos grandes objectivos das tecnologias digitais que são usadas nas criações das imagens é esconder, mascarar a sua existência.

No caso da fotografia analógica (onde o processo para fazer aparecer a representação é químico), as imagens não sofrem grandemente desta desconfiança, ou pelo contrário, elas são vistas em grande parte como espelhos da realidade (mesmo hoje e apesar de todas as suspeições).

Em ultima análise, elas são usada como provedoras de realidade, uma vez que elas não só “provam” (pelo menos tentam convencer-nos) que aquilo que vemos é aquilo que existe, como através deste processo de credibilidade, “confiamos” naquilo que estas nos mostram, mesmo quando não reconhecemos o exposto.

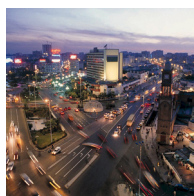
Neste processo de “confiança”, nas imagens químicas, existe como que uma credibilidade que advém de forma romântica da ciência que lhe deu origem - a procura de uma verdade autentica, alquímica, uma panaceia da representação.

Já por parte da imagem digital isso não acontece, pois aquilo que lhe deu origem foi a ciência que estava comprometida, e em grande parte orientada, tecnologicamente pela guerra - um território semeado pela ficção-científica, sempre distante, através da qual o futuro é altamente especulado, e como tal sem grande credibilidade.

Portanto, aquilo que se diz do digital anda sempre à volta da ideia de “perda de realidade”²⁸⁷. Ou seja, tentamos perceber como foi produzida determinada imagem, se foi manipulada ou não, como se processou essa manipulação, etc., onde o interesse demonstrado, numa primeira aproximação, não está unicamente ligado à referência do mundo real – necessidade de reconhecer a imagem, e assim de nos ligarmos ao representado – mas também aos seus aspectos técnicos.

Como esta tecnologia subverteu a nossa noção tradicional de verdade, assim como de original ou autêntico, somos coagidos a saber mais acerca da origem da imagem. Não que isso vá interferir com a imagem em si, mas vai, isso sim, mexer com a nossa noção de autenticidade através de representações, questionando a nossa credibilidade nas imagens.

O objectivo último que procuramos na tecnologia é dar respostas à sequele interminável da derradeira verdade, do verdadeiro saber, o que por outro lado vai permitir a quem deter estas verdades, como diz Kevin Robins (1995), assegurar a ordem e o controle do mundo.²⁸⁸



146. Casablanca
(2004), Marrocos.

²⁸⁷ É através da própria experiência individual que damos conta desta conclusão, na medida em que, inclusive, nós só verdadeiramente “desconfiamos” da manipulação digital depois de contactarmos e operarmos com o computador.

²⁸⁸ Cfr. o seu texto, «Will Image Move Us Still», in Lister, *op. cit.*, p. 35.

É mais ou menos comum a sensação de que estamos a atravessar um período ainda muito primário, em termos de potencialidades, das capacidades da tecnologia digital. No entanto, a nossa civilização Ocidental, tem vindo a reconstruir sistematicamente através dos tempos, a sua relação com a imagem; desde os esquemas e símbolos utilizados pelos artistas medievais, passando pela procura da realidade assente no entendimento do espaço da perspectiva geométrica do renascimento até ao aparelho (fotográfico referencial), do modernismo, e agora, onde a imaterialidade e a virtualidade andam de mãos juntas.

A forma como vemos e entendemos o mundo e como produzimos imagens, foi sempre o resultado de um cruzamento tecnológico, da própria época, e da vontade, expressa em imagens, do homem se perceber a si mesmo e ao mundo que o rodeia, "As with all previous technological innovations, there is the absolute certainty and conviction that this time – this time, at last – the new technology will enable us to transcend our flawed human condition, to release our true creative powers, and to found an ideal new world."²⁸⁹.

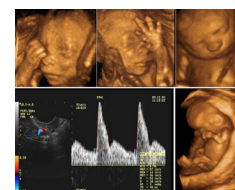
As transformações operadas, técnica e tecnologicamente, no modo de produzir imagens tiveram um impacto real no modo de ver, quer seja do ponto de vista da representação quer seja no modo de olhar as imagens. Através do surgimento das novas tecnologias digitais formularam-se novas questões que concernem o entendimento da imagem.

Para Kevin Robins (1996), muito do discurso actual acerca das novas tecnologias da imagem, embora disfarçado e a reboque do pós-modernismo, continua a antiga tradição racional da imagem, apelando para uma recuperação do sentido de imagem, como o representado no pensamento de Roland Barthes e Jonh Berger, como meio para a liberdade imaginativa.

Os desenvolvimentos tecnológicos, sobretudo na cultura digital, são progressos vistos como sendo uma "coisa transcendente", que até parece que caminham por si, como que fazendo a sua própria realidade, onde o "velho" dá obrigatoriamente lugar ao "novo", indicando uma ordem, técnica e tecnológica, natural.

Os adventos desta união arrastam consigo uma outra consequência, o passado e o futuro que se traduzem no binómio "velho vs novo" – o bom e o mau. Neste estado de opções parece-me possível classificar os meios químicos como o passado (tradicional) e o digital como o futuro (contemporâneo).

Os processos tradicionais são, deste modo, vistos como retrógrados e até sem capacidade de inovação, são olhados como meios repressivos da "atitude criadora", enquanto que a tecnologia digital tem tudo para oferecer o "infinito". Inclusive a capacidade de tornar qualquer mortal num verdadeiro "artista", como se pode observar exposição de Roy Ascott, "When art is no more than craft, when the artist engages in little more than exploring what a machine



147. *Ecografia Tridimensional* (2005), <http://www.echographie3d-4d.com/>, Ecodoppler da artéria uterina (2005), http://www.imr-marseille.com/echographie_feminine.htm.

²⁸⁹ Robins, Kevin, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge, 1996, p.4.

can do, the output can be banal. In fact, most early computer-based art took this route, a kind of digital extension of modernism.”²⁹⁰.

Temos então como resultado desta bipolaridade uma “desclassificação” da fotografia analógica, lenta/passiva na sua natureza e nada mais do que limitada à tradução mecânica das leis da óptica (isto em relação à tecnologia usada). Já quanto ao digital, a sua promessa é de que dá ao produtor/artista toda a capacidade de controlo e manipulação da imagem – autónoma.

Todavia, com o aparecimento do computador (digital) as regras da aparência do fotográfico, que eram protagonizadas pela câmara (tecnologia mecânica), foram alteradas. Quer analisemos as imagens produzidas digitalmente através da sua característica particular, ainda que associada ao local onde foi produzida, capturada, que remete para a utilização mais comum do início da fotografia, quer se tente perceber o impacto criado na noção global do real.

A passagem do mecânico, material, onde o referente se encontra no mundo real (sendo esta uma propriedade do analógico), para o digital, imaterial, espaço híbrido onde as fontes são compreendidas entre o “virtual” (falso) e o “verdadeiro” (real), são elementos decisivos na forma de entender a transformação operada na nossa cultura visual.

No caso da tecnologia digital o conceito de materialidade é afastado, desde logo, na própria noção de reprodutibilidade (não temos mais uma imagem objecto), o que só por si é uma alteração profunda, quer na criação de imagens, quer na circulação da obra. O que implica uma ausência de original, questão que nunca tinha sido colocada na história da arte.

Segundo Benjamin (1992), verificamos que esta existência física do original, assim como a sua presença num espaço e num tempo/momento particular, a materialidade, é vista como o cerne da autenticidade, “ Mesmo na reprodução mais perfeita falta uma coisa: o aqui e agora da obra de arte – a sua existência única no lugar em que se encontra. É, todavia, nessa existência única e apenas aí, que se cumpre a história à qual, no decurso da sua existência, ela esteve submetida. [...] O aqui e agora do original constitui o conceito da sua autenticidade.”²⁹¹. A imagem que é feita através das tecnologias digitais assenta nos processos numéricos (binários de 0 e 1), o que faz com que a materialidade também seja removida do processo de autenticidade. Realça-se assim como a cópia é um “parente falso” da tecnologia digital.

Mesmo que os processos mecânicos, nomeadamente através da fotografia, tenham mudado a noção de autenticidade e de algum modo destruído a noção de ritual na nossa sociedade [como nos explica Mircea Eliade (1992), através do espaço como centro permanente de sacralidade tão inerente ao local²⁹², e que por sua vez também está implícito na aura



148. *Going Upstream* (2003),
Peter <http://www.terradreams.de/>.

²⁹⁰ Ascott, Roy, *Turning on Technology*; <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html> (acedido em 20 de Dezembro de 2003)

²⁹¹ Benjamin, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D'Água, 1992, p.77.

²⁹² “Um espaço sagrado assenta a sua validade na permanência da hierofania que, em dada altura, o consagrou. É por isso que certa tribo da Bolívia volta ao lugar que julga ter sido o berço dos seus antepassados, sempre que que experimenta a necessidade de renovar a sua energia e a sua vitalidade. A hierofania não teve,

da obra], nem mesmo no seu mais básico (a cópia segue o original), estas transformações são aplicáveis ao processo produtivo do digital.

Este facto deve-se grandemente ao “aparelho” computador, que assim como a máquina fotográfica (enquanto aparelho), interferiu com a própria noção de arte²⁹³, alterando a relação com a imagem e mesmo com a realidade.

No seu processo de análise da perda de aura da obra de arte, devido essencialmente às questões levantadas pela reprodutibilidade, no pensamento formulado em 1936 por Walter Benjamin (1992)²⁹⁴, coloca-se a questão da autenticidade por força da materialidade da obra assim como a presença, o local, que também lhe está associado.

Como é que sabemos o que é que é “autêntico” na era da reprodução da tecnologia digital? As regras do jogo estão para sempre alteradas, senão vejamos: o computador, contrariamente à máquina (diria que é só um degrau na escada do aparelhamento técnico da obra de arte), é em si um aparelho “completo” [pode criar e reproduzir, sem alterar, milhões de “originais”; faz a sua distribuição e está sempre pronto a transformar o projecto; o local de confronto nunca é igual (pois vai desde o escritório ao café virtual passando pela casa), ou seja, a condição espaço e tempo são elementos voláteis/ambíguos]; o próprio facto de ser um aparelho da mais alta tecnologia, que a cada ano que passa se torna mais acessível, insere simultaneamente os meios de produção e distribuição, logo facilita a alteração do produto.

Através destas capacidades que lhe são inerentes, não só se põe a autenticidade em questão, como a própria ideia de autoria começa a ficar obsoleta²⁹⁵.

No fundo a ideia de a arte pela arte (primor e legado do séc. XX) encontra na tecnologia digital a sua concretização mais extrema.

No entanto, do ponto de vista da caracterização da obra de arte, este tipo de aproximação pode ser constrangedora para a abordagem a uma imagem que se pretende que seja parametrizada, ou que seja caracterizada essencialmente como artística e que obedeça a um conjunto de valores,

pois, por único efeito, santificar uma fracção dada do espaço profano homogéneo; além disso, assegura para o futuro a perseverança desta sacralidade. Aí, em esta área, a hierofania repete-se. O lugar transforma-se, deste modo, numa fonte inesgotável de força e de sacralidade que permite, ao homem, na condição de que ele ali penetre, tomar parte nessa força e comungar nessa sacralidade. Tornando-se esta intuição elementar do lugar, pela hierofania, num «centro» permanente de sacralidade, ela orienta e explica todo um conjunto de sistemas muitas vezes complexos e densos. Mas, por muito variados e diferentemente elaborados que sejam os espaços sagrados, todos eles oferecem um traço comum: há sempre uma área definida que torna possível (sob formas aliás muito variadas) a comunhão na sacralidade.” Eliade, Mircea, *Tratado de História das Religiões*, Porto: Edições ASA, 1992, p.457.

²⁹³ De algum modo, uma vez mais destituindo o espaço físico do museu como local privilegiado para se discursar/expor as produções artísticas.

²⁹⁴ O capítulo “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”, pp. 93-114 (trata-se da segunda versão do texto, iniciada por Walter Benjamin em 1936 a publicada em 1955.), in Benjamin, *op. cit.*

²⁹⁵ Esta questões são abordadas no Capítulo III desta tese, que se prende com *Os procedimentos do sujeito face aos adventos digitais*, uma vez que são transversais a todos os pontos que aí se tratam.



149. *Residente Pulido: Limoges* (2001), Alexander Apóstol.

que a designe a originalidade transformando a intenção de criação em algo secundário, aparente, sem ser a principal razão/intenção²⁹⁶ do seu autor.

No entanto, nós observadores, ao entrar-mos neste campo de comparação/procura (que já foi certamente dedilhado pelo autor), fazemos com que a imagem se force a si mesma a excluir referentes, não obrigatórios à sua consequência e como tal “dobrar” a nossa vontade de a domar²⁹⁷ – quando a obra supera este primeiro confronto é já um índice de conquista para lá da referência mundana.

A verdade é que esteve sempre presente na grande saga da imagem, o confronto com o objecto que lhe dá a aparência (podemos dizer que esta questão foi de algum modo “ultrapassada” pelo pós-modernismo, embora não completamente uma vez que a *Realidade Virtual* veio novamente recolocar a questão da credibilidade).

A modos de parêntese, diria que as imagens que são digitalizadas e retocadas, portanto que se associam aos computadores, não devem pertencer à categoria de imagens digitais, no entanto são *afectadas* pelo digital (o sentido de serem “ajudadas” pela tecnologia digital). Elas são na verdade imagens que sofrem uma acção através da tecnologia digital [que na verdade está a realizar não mais do que uma tarefa que foi desde sempre executada na fotografia: o retoque, digamos, que agora ao alcance de todos (a democratização da imagem através das tecnologias também se revela aqui)]. Deste modo estamos perante um tipo de imagens que à falta de melhor chamaria de “bricolage-digital”, onde se acentua a qualidade narrativa através composição de vários elementos que quanto a mim são reveladores da metamorfose que assinala acima (Anthony Aziz e Sammy Cucher na série *Dystopia*²⁹⁸, 1994).



150. *Dystopia: May* (1994), Anthony Aziz e Sammy Cucher, C-Print (127 X 101,6 cm).

A imagem depois de ser convertida para dígitos, permite a sua pós-produção onde as fusões entre os elementos da composição podem ser dissimuladas. “Tudo consiste em construir, em manipular a partir do fragmento. Aparentemente, na nova ferramenta não existem, tal como na pintura, limitações instrumentais.”²⁹⁹ Assim, Inez Van Lamsweerde e Vinoodh Matadin produzem imagens digitalmente manipuladas quer para os mundos da *high fashion*, videoclips ou arte, misturando o fascinante e o grotesco. Inez Van Lamsweerde chama atenção (através das perturbantes imagens de meninas jovens com bocas masculinas adultas, onde se explora a ideia de uma sociedade perfeita fisicamente assim como dos seus papéis de género), criando imagens que apelam para os paradoxos visuais, do tipo das imagens criadas por Rene Magritte, a imagem *Me Kissing Vinoodh*

²⁹⁶ Não acredito que as obras que acolhem a designação de arte sejam obra do acaso, mesmo os Dadaístas que queriam ser os obreiros do acaso, tinham por *intenção* ser “acazos”.

²⁹⁷ A ideia de domar está, de um modo geral, associada às feras e por conseguinte ao circo, que serve aqui como metáfora aos nossos encantos e receios de olharmos o equilibrista (artista) a bambolear no arame (tecnologia), portanto, é neste espectáculo calculado que se desenvolve a acção.

²⁹⁸ Pode ver-se mais informação em <http://www.azizcucher.net> (acedido em 20 de Novembro de 2003)

²⁹⁹ Barro, David, *Imagens Para Uma Representação Contemporânea*, Porto: Mimesis, 2003, p.59.

(*Passionately*) (1999), representação monumental de um beijo ao seu namorado (Vinoodh), da qual foi removido digitalmente deixando um vazio incomodativo, onde a escala de imagem e a deformidade do rosto da mulher emprestam ao trabalho um sentimento violento/agressivo de disjunção. Trata-se de confundir uma expectativa acolhida da objectividade fotográfica.

A possibilidade oferecida pelo software (tipo Photoshop) de tratar a composição, colocando os elementos por camadas e a facilidade na sua manipulação até ao pixel, acaba por se evidenciar neste tipo de imagens. Na medida em que podem inserir na sua composição elementos de fontes tecnologicamente diferentes, cria-se uma plataforma de novas poéticas onde a superfície ganha nova dimensão, configurando assim uma nova forma de mimetismo e justaposição através da "*image combination*"³⁰⁰, que difere da montagem tradicional.

Este jogo de recombinação, perpetuado na ideia do "banco de imagens", acentua a forma de produção das imagens, sobretudo nas digitais, que se socorrem de formas mais ou menos sofisticadas para combinar, recombina, animar, copiar e manipular, conduzindo como tal a nossa atenção na própria imagem, artificialmente.

Uma vez que o "velho" e o "novo" se cruzam, em termos dos aspectos processuais destas imagens, assim como naquilo que representam, não se deve olhar a imagem digital como se olha a fotografia, pois a tecnologia aqui representa a libertação ou a emancipação relativamente à representação realista. Relançando a atitude/forma de produzir para um campo mais próximo das artes tradicionais e assim reformando as concepções que fazemos do mundo, modificando por sua vez a nossa relação com ele.

Como tem vindo a ser notado no decorrer deste ponto, todas as técnicas desde sempre se esforçaram por um desempenho que fosse inquestionável na tradução/representação do real (na verdade a fotografia foi a única das técnicas que conseguiu estar mais próxima desta meta).

Porém, todas as formas de representação encontram a sua mais alta denominação, sendo que o seu objectivo não é nem a técnica nem a tecnologia, ao atingirem, quando atingido, o estatuto de obra de arte. Este estatuto em nada, aparentemente, está associado às técnicas/tecnologias que lhe deram forma.

As obras, para serem consideradas formas de expressão artística (nunca é demais dizer que este estudo remete na sua essência para as artes visuais) é porque estão associadas a imagens (não estou a excluir outras formas de expressão, no entanto e pensando nos "happenings" podemos facilmente constatar que a componente visual é na sua essência fundamental, como se pode ler nas palavras de Simón Marchán Fiz, "Su estructura general es un «medio mezclado» (mixedmedia), una síntesis interdisciplinar de configuración



151. *Me Kissing Vinoodh (Passionately)* (1999), Inez van Lamsweerde, c-print (280 x 500 cm).



152. *Klones # 92* (2000), Dieter Huber.

³⁰⁰ Darley, Andrew, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Londres: Routledge, 2002, pp.125-129.

espacial «ambiental», arte objetual, sonido, proyecciones fílmicas o diapositivas, teatro, acción, etc. Como ha señalado con razón J. Claus, es el punto de intersección de tres medios: plástico-visual, musical y teatral, predominando en cada caso una faceta.”³⁰¹).

As diferentes técnicas, associadas ao fazer manual, deram origem a diferentes modos de representação e como tal vamos ter imagens desenhadas, gravadas, pintadas, etc., que em si podem ser verificadas, constituindo, inclusive, diferentes disciplinas. Mas as tecnologias que aplicam ferramentas/processos exteriores à mão do Homem, aparelhos, onde as imagens são fotografadas, compostas, realizadas em computadores, indiciam uma miscibilidade de todas as técnicas.

Porém, a intencionalidade que está por detrás da imagem, pois as artes plásticas transcrevem-se através de imagens, que nos faz perceber que estamos na presença de uma obra de arte, não está preocupada com a “verdade dos factos”, pois a sua meta é de outra natureza, os dados da realidade, de acordo com Paul Watzlawick (1991), são estruturas do observador, mediadas pela interferência deste na realidade que observa.

Paul Watzlawick, na sua obra, *A Realidade é Real?*, procura demonstrar como o homem constrói literalmente a sua realidade (considerando esta como uma construção mental). Formula que o real não existe, o que existem são realidades, denominando a existência de dois níveis da realidade; a realidade de primeira ordem, como aquela que é captada pela percepção através dos sentidos e resulta do conhecimento directo e sensual das coisas; a realidade de segunda ordem, que diz respeito ao universo de significações que o homem atribui às coisas e ao mundo. A realidade de primeira ordem é o conhecimento sobre as coisas. A realidade de segunda ordem é o conhecimento sobre o conhecimento das coisas.

Estamos perante o desfecho de um mundo referente com várias realidades para os artistas, ou melhor, já não é o “mundo” que se constitui como referente para estes, mas sim as imagens.



153. *Room of One's Own* (1990-1993), Lynn Hershman, fotograma de videodisco.

1.2.2 Os suportes

Vivemos numa sociedade onde a comunicação visual é esmagadora, como se pode observar nas palavras de Ernst Gombrich, “Ours is a visual age. We are bombarded with pictures from morning till night. [...] No wonder it has been asserted that we are entering a historical epoch in which the image will take over from the written word.”³⁰². Todavia, em termos de comunicação visual nem só as imagens tem um papel com significado visual, “Objects and buildings carry meanings through visual means just like images. Clothing and body

³⁰¹ Fiz, *op. cit.*, p.196.

³⁰² *The Visual Image: it's Place in Communication* publicado originalmente na revista *Scientific American*, numero especial sobre Comunicação, vol. 272, 1972, pp.82-96; reimpresso em, Gombrich, E. H., *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*, Londres: Phaidon, 1994.

language are significant signs which we use to establish identity and negotiate public situations”³⁰³. Não obstante, é a questão da forma³⁰⁴ e a questão dos meios³⁰⁵ que organiza uma grande parte da reflexão moderna da imagem.

Nós não vemos apenas o que está representado. A nossa percepção está constantemente a mudar, a procurar hipóteses de relação como o espaço em redor. Como tal reforçando a necessidade de mapear o significado dos suportes, que de modos vários é um grande responsável, uma vez sendo enunciador, do tipo de imagens que através deles circulam.

As imagens que se abordam neste estudo são aquelas que dependem e se apresentam através do suporte, mesmo paradoxalmente as imagens digitais, com toda a sua imaterialidade, necessitam de ser apresentadas num suporte (seja em, CD, DVD, monitores, projectadas ou mesmo impressas em papel).

Os suportes têm características e é devido a essas características que nós os escolhemos para lá consubstanciar as imagens, o que pode acontecer de duas maneiras: primeiro temos o suporte e só depois vamos lá produzir as imagens; ou então já temos a ideia para uma imagem e depois vamos à procura de suporte.

No entanto, do ponto de vista do observador comum, de um modo geral, não “pensa” nos suportes já as pessoas envolvidas com a produção de imagens o incluem nas suas análises³⁰⁶.

De acordo com a ordem demonstrada por Rudolf Arnheim (1974), é a imagem que temos em primeiro lugar, só depois é que é adaptada ao suporte para entrar no meio em que queremos que a tal imagem circule. É aqui que então vamos atrás dos suportes que melhor se adaptam à natureza da imagem que temos em mente. Ora se tal acontece, podemos dizer que o suporte é indiciador do tipo de imagens que lá vamos encontrar? Não será tanto assim, mas com certeza que pelo facto de se utilizar um certo tipo de suporte e não outro, é no mínimo o resultado de uma desígnio que vai contribuir para que a mensagem que queremos passar esteja mais perto daquilo que foi a nossa intenção quando decidimos executar a imagem, e como tal o suporte também não sendo indicador da imagem é vinculador da mensagem.

³⁰³ Prefácio do livro de Emmison, Michael and Smith, Philip, *Researching the Visual: Images, Objects, Contexts and Interactions in Social and Cultural Inquiry*, Londres: SAGE Publications, 2000.

³⁰⁴ De Warburg, Hoogewerff e Panofsky até Herter Read e Heinrich Wölfflin.

³⁰⁵ Rudolf Arnheim ataca a noção de que o “pensamento verdadeiro” só pode acontecer através da palavra, no seu livro (Arnheim, Rudolf, *Visual Thinking*, Los Angeles: University of California Press, 1974), insiste que a linguagem e as imagens são companheiras de actividade no que diz respeito ao “pensamento”. Todos os humanos tem capacidade para identificar e criar uma ordem visual, através das imagens. A representação através da ilusão é a matéria de abordagem para Jonathan Crary (a atenção) e Pierre Lévy (virtual).

³⁰⁶ A forma como percebemos o mundo através do mapeamento de todos os elementos contribuindo para um todo, “Unitary perceptions, instantiated in proximity-making analogies, are the consequences of the parallel activity in the brain of many different maps, each with different degrees of functional segregation, acting collectively.”, Stafford, Barbara Maria, *Visual Analogy: Consciousness as the Art of Connecting*, Cambridge: MIT Press, 1999, p.158.

Por esta lógica aqui exposta, temos então, primeiro a imagem e depois o suporte. Sabemos que existem, profissionalmente, os fazedores/criadores de imagens: os pintores, os fotógrafos, os realizadores e os designers (é certo que todas estas designações se subdividem em outras tantas, tais como: os gravadores, os tipógrafos, os operadores de câmaras de filmar, os programadores, etc.).

Nesta relação/definição profissional, espelha-se o uso dos suportes utilizados como mais uma componente caracterizadora da obra (o que é só por si um elemento de relação ao meio/local onde as suas designações acabam por se fazer sentir, aliás, o suporte tem vindo a acompanhar a transformação do local – desde as cavernas, passando pelas igrejas, palácios, etc., acabando no digital).

Assim, uma imagem está bastante comprometida através dos meios (técnicas/tecnologias/suportes/locais) que foram empregues na sua produção para se fazer aparecer.

Se até ao renascimento estávamos, no que diz respeito à representatividade, perante todo um domínio protagonizado pela iconografia, que por si se pode designar *icône*³⁰⁷, a passagem ao quadro (conveniente ao desenvolvimento da colecção, note-se que as imagens deixaram, com este novo suporte, de pertencer às paredes, imóveis, para serem elementos transportáveis, móveis), acaba por proporcionar uma mudança no seu âmago, “Del icono al cuadro, la imagen cambia de signo. De aparición pasa a ser apariencia. De sujeto se convierte en solo objeto.”³⁰⁸. Tornando-se desse modo prisioneira da aparência (a partir deste ponto, a imagem, é realmente confrontada com o mundo visível, a geometria é uma prova técnica do que acabo de dizer, e a representação do espaço e dos seus personagens é indiciadora das descobertas da época).

Esta transformação que a faz passar de coisa “fixa” a coisa “transportável” vai realmente ser a primeira grande transformação a ter impacto na imagem tal qual hoje a conhecemos. O impacto que daqui advém e à escala da época em que ocorre é tão significativo que pela primeira vez se começa a falar em estilos e mesmo em academias.

Dá-se o aparecimento do indivíduo (nomeável, pois até aqui pouco se sabe de personalidades sendo que a Grécia-Antiga já se tinha dado conta, como se pode observar quer na obra de Fídias, quer na obra de Praxíteles) e nasce a palavra “artista” aplicada ao culto do “criador”, que se revela pelo “génio”, como ser comum com capacidades “superiores”.

É certo que a imagem que antes de se ter tornado em “quadro” já tinha tido outras formas, suportes diferentes, que lhe valiam “pesos” e leituras diferentes assim como valores. Portanto, temos é com o quadro, pela primeira vez, a imagem como “coisa”, como “objecto” (e como tal



154. *Mona/Leo* (1987), Lillian Schwartz, Computer Creations Corp.



155. *Anunciação* (1489-90), Sandro Botticelli (1445-1510), têmpera sobre Madeira (150 x 156 cm).

³⁰⁷ O uso da palavra *icône* com o acento circunflexo é uma ideia de Martine Joly para diferenciar da palavra *ícone* e assim não fazer confusão com a pintura religiosa. Joly, Martine, *L'image et les Signes*, Paris: Nathan, 2002, p.30.

³⁰⁸ Debray, *op. cit.*, p.194.

passível de ser coleccionada, que pela sua forma ostenta uma presença que até então o livro, que também tinha a função de objecto, não havia ainda alcançado).

Como regra de observação constante, facilmente podemos verificar que todas as culturas que se revelam pelos seus legados visuais sempre tiveram o seu modo próprio de “deslocar” o espaço circundante, visível, para uma superfície plana³⁰⁹ – das representações pré-históricas passando pelos Egípcios até aos nossos dias – onde o modo de representação se torna quase uma ciência – e como tal a geometria fez-se notar através das suas leis da perspectiva³¹⁰.

Esta manifesta aquisição por parte deste novo suporte, o quadro, deve em grande medida a sua competência à transformação operada por Gutenberg, que permitiu a passagem da madeira, xilogravura (a madeira serviu os interesses da dita Idade-Média, que iam pouco além do uso das ilustrações bíblicas com o propósito de ensinar orações), à estampa gravada nos metais e “facilmente” reproduzível em série (inclusive, os pintores nessa época, e com o intuito de fazerem as suas obras chegar a todo o Ocidente como modo de divulgação e estimulação de vendas faziam gravuras dos seus próprios quadros – já com a “consciência da mobilidade” que a imagem no novo suporte, o quadro, ainda assim não podia ter³¹¹).

Note-se que é neste período que se dá o aparecimento de grandes gravadores – Albrecht Dürer (1471-1528), e Andrea Mantegna (1431-1506).

Porém, com esta consciência de mobilidade, com as imagens a viajarem entre grandes distâncias (sobretudo para a época), começa a formar-se



156. Adão e Eva (1504), Albrecht Dürer, gravura, (25,2 x 19,4 cm).

³⁰⁹ Ainda hoje e mesmo através do monitor do computador, o que se constata é que continuamos a não conseguir superar esta barreira de representação (apesar de ser altamente apetecível a ideia, sobretudo ficcionada nos filmes, do espaço holográfico tridimensional)

³¹⁰ A convenção da perspectiva, só existe na arte europeia e foi estabelecida no Alto Renascimento, e antes de avançar, gostaria de fazer notar que toda e qualquer introdução à perspectiva dita rigorosa, segundo Luís Veiga da Cunha, “A perspectiva rigorosa é a modalidade de perspectiva mais perfeita, pois a representação obtida identifica-se com a impressão visual recebida pelo observador. Coincide com a representação que se consegue por meio de uma fotografia, tirada do ponto onde se encontra o observador.” - Cunha, Luís Veiga, *Desenho Técnico*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 9ª ed., 1994, p.265. Deve-se antes de mais, ter a consciência de que se está a planear o espaço, começando logo por traçar o plano de referência, que do cruzamento com o plano horizontal dá origem à linha de terra. O plano horizontal que contém o ponto de vista quando intersecta o quadro marca a linha do horizonte, onde se encontra, sobre esta, o ponto principal...e assim progredindo no traçado (baixo leis rigorosas matemáticas), até chegarmos aos pontos de fuga (onde se pode, consoante as necessidades optar por um, dois ou três pontos). Trás consigo uma noção de infinito o que por si só é um elemento desestabilizador destruindo de facto os conceitos de universos reservados e compartimentados que regiam a representação até então, é como um feixe luminoso que sai de um ponto de luz para iluminar o que se encontra mais adiante só que o objectivo é representar, “para dentro” do espaço de representação, o plano e por este facto fica convencionado que este tipo de aparência representa a realidade. Logo, temos o olho o centro do mundo. Vai fazer com que a representação dos espaços deixe de estar nas mãos do sensível e distante e passe a incorrer numa globalização de conceitos acerbáveis a todos os estudantes das suas regras.

³¹¹ Embora sem a consciência da “reproduzibilidade técnica” como fundamento para a perda da “aura” da obra (Benjamin), são os produtores de imagens, os artistas, que mais desde sempre fizeram pela circulação de imagens, não só do ponto de vista do consumidor como do emissor. De algum modo esta teoria vem afirmar que, não só as imagens dão origem a mais imagens assim como são as imagens que são os grandes “manipuladores” das nossas pseudo-necessidades.



157. Câmara Lúcida
(séc. XIX).

uma necessidade de produção (tradução objectiva) de imagens que não seja posta em causa pela falácia da representação manual. Razão pela qual a "câmara obscura"³¹² foi uma ferramenta bem conhecida dos artistas desde o séc. XVI, e a partir do séc. XVIII, inclusive³¹³, convertendo-se na *câmara lúcida*, torna-se portátil, permitindo assim ao artista traçar as imagens sobre papel – alguns anos mais tarde³¹⁴ torna-se fonte de experiências para a tentativa de "fixar" a imagem no papel através de processos químicos.

Foi a exploração deste facto é que deu origem ao processo que hoje conhecemos pela fotografia³¹⁵, no entanto esta descoberta assentava nos mesmos princípios dos explorados e usados até então (à excepção de não ser possível fazer com que a imagem se sustentasse nos cristais de prata por longos períodos). Por conseguinte, o aparecimento da fotografia, que se faz automaticamente continuadora³¹⁶ com uma tradição, que assentava no retrato, que era uma das formas mais comuns da pintura, é assim, mais do que contestada, aceite e usado pelos artistas do séc. XIX, servindo como sustentação para fugirem ao comprometimento do naturalismo. Por sua vez "obrigando" ou "permitindo" os pintores a descobrir novos caminhos.

Esta relação que se desenvolve entre a tradução objectiva (a fotografia – que se socorre do papel como suporte reproduzível – declarada na máquina) e a subjectiva (a pintura – que utiliza essencialmente a tela – continuadora da mão) é enunciativa das possibilidades e dos caminhos que a imagem irá percorrer e ocupar no séc. XX.

³¹² Sendo um processo óptico que assenta numa tecnologia conhecida desde a antiguidade, a manipulação do vidro, tem vindo a ser usado durante os últimos quase 500 anos. Existem referências de Leonardo Da Vinci, nos seus "livros de notas" que nos dão conta do seu interesse pela óptica, "Léonard avait lu les textes de son époque consacrés à l'optique et ses Carnets font référence aux projections optiques à de nombreuses reprises. Ses propres expériences, comme celles d'Alhazen, furent menées dans une chambre obscure munie d'une petite ouverture. Bien qu'il n'ait rien écrit, dans ses Carnets, sur les projections à partir d'un miroir (ou, si textes il y eut, ils ont disparu), il a conçu des machines permettant d'égriser et de polir les miroirs concaves. Les machines produisent des surfaces optiques de bien meilleure qualité que les méthodes manuelles; pourtant, il faut attendre le début du XVII siècle pour trouver des documents relatifs à leur utilisation." Hockney, *op. cit.*, p.207,

³¹³ A partir de 1800 começa a aparecer uma grande procura por aparelhos que possam traduzir de forma eficaz a realidade, a câmara obscura tem pouco de transportável, pelo facto de ser geralmente uma tenda de dimensões alargadas, e pela mão de William Hyde Wollaston (1766-1828), físico optista, desenvolve-se o aparelho que baptizou de "La Chambre Claire" (câmara clara ou câmara lúcida).

³¹⁴ A primeira imagem que foi produzida usando "a ajuda directa da luz", para fixar a própria realidade, foi conseguido através de uma fórmula composta por um verniz que contem na sua composição betume Judaico dissolvido em petróleo branco (Dnippel). Após uma longa exposição de duas a três horas, o cliché é lavado do com uma mistura de petróleo branco e óleo de lavanda para tirar o betume. Este método deu origem em 1816 à primeira fotografia de que se tem conhecimento, que é uma "natureza morta" – uma mesa, uma toalha e alguns frutos. Pelo facto de se ter perdido o vidro que continha esta imagem, sabemos que existiu (é mencionada em várias obras, como por exemplo: Font, *op. cit.*, p.30), mas a que foi tirada em 1827, que representa uma casa vista de uma janela, está atestada a sua autenticidade na correspondência de Niépce.

³¹⁵ Sir John Herschel foi quem usou pela primeira vez a palavra *Photography*, termo que foi usado numa comunicação intitulada «Note on the art of Photography, or The Application of the Chemical Rays of Light to the Purpose of Pictorial Representation», apresentada na Royal Society em 14 de Março de 1839. Ele usou os termos "negative e positivo" assim como o termo "snap-shot" (instantâneo). A palavra fotografia deriva das palavras Gregas luz e escrita.

³¹⁶ O retrato é o tipo de divulgação que primeiro encontram as imagens fixadas em cristais de prata, sob a forma de daguerreótipos – verdadeiros objectos carregados de simbologia, ícones da sociedade burguesa.

Não obstante a contenda desenvolvida pela fotografia na tentativa de melhor traduzir a realidade, desenvolvendo a atenção no enquadramento, é a pintura que automaticamente vai “apreender” uma nova abordagem à composição (através da leitura/composição que a máquina, ao tornar-se portátil, vai fazer do espaço). Isso revela-se na forma como vemos presentes os princípios que os pintores passam a olhar a própria realidade. Consubstanciando-se numa forma de olhar a composição do ponto de vista da escolha do observador através de novas perspectivas até então “pouco exploradas”.

Poderá dizer-se que aparece como que uma nova convenção para a visão e consequente forma de tratar a representação. As formas da visão sempre foram sendo alteradas/adaptadas de acordo com as épocas em que se inseriam, fazendo com que se assistisse através da história da arte à passagem de estilos, de uma forma gradual e integrada.

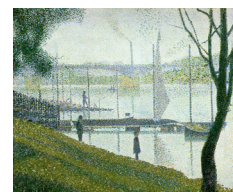
Se analisarmos as palavras de Edward Hopper, facilmente se verifica que a o aparelho fotográfico também é condicionador do ponto de vista pelo que implica uma visão muito objectiva, altamente coordenada pelas leis da óptica: “I once got a little camera to use for details of architecture and so forth but the photo was always so different from the perspective the eye gives, I gave it up.”³¹⁷

A objectividade da visão fotográfica compreende uma convenção, a da geometria do espaço, mas, por exemplo, no renascimento a base de relacionamento com a visão estava intimamente relacionada com o fazer-imagens, o que por sua vez não dependia do grau de observação do real mas do grau de narratividade que se comprometia na tradução da cena em questão [as representações, pinturas, das adorações do menino Jesus são disso um forte índice, como se pode verificar na *Adoração dos Reis Magos* (1488), do pintor florentino Domenico Ghirlandaio (1449-1494)].

Portanto, o modo como vemos³¹⁸ sempre esteve (e está) parametrizado por convenções, e o que sempre acontece é que num processo evolutivo, como tem vindo a ser o das imagens, as convenções alteram-se/transformam-se dando origem a novas convenções (assim o fenómeno imagem de síntese).

A utilização da tecnologia digital na produção de imagens de síntese, onde o aparelho mecânico desaparece, tem interferido com o conceito da imagem da própria fotografia tradicional, anunciando no futuro introduções substanciais quer na prática como no consumo de imagens.

Afere-se a perda do valor da fotografia enquanto evidência, ou seja, o documento da preexistência da coisa fotografada deixa de fazer sentido, o referente deixa de existir. Afecta-se a condição de verdade, que está



158. *Le Pont de Courbevoie* (1886-87), Georges Seurat, óleo sobre tela (46,4 x 55,3 cm).



159. *Adoração dos Reis Magos* (1488), Domenico Ghirlandaio, têmpera sobre madeira (285 x 240 cm).



160. *Maria* (2004), Paulo Bernardino, personagem digital (110 x 78 cm).

³¹⁷ Cfr., O’ Doherty, Brian, «Portrait: Edward Hopper», *Art in America*, 1964, Dezembro, vol. 52, (nº 6), p.77.

³¹⁸ “Aquilo que sabemos ou aquilo que julgamos afecta o modo como vemos as coisas. Na Idade Média, quando os homens acreditavam na existência física do Inferno, a visão do fogo tinha certamente para eles um significado muito diferente do que tem hoje para nós. No entanto, a sua ideia de inferno dependia muito da visão do fogo que consome e das cinzas que permanecem, bem como da experiência dolorosa das queimaduras.” - Berger, *op.cit.*, p.12.

condenada a desaparecer da fotografia, resultante do conhecimento empírico derivado do objecto fotografado em frente ao fotógrafo, traduzido pelas leis da óptica e da mecânica na representação, "Chamo «referente fotográfico» não à coisa facultativamente real para que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa necessariamente real que foi colocada diante da objectiva sem a qual não haveria fotografia. A pintura, essa pode simular a realidade sem a ter visto. O discurso combina signos que têm, certamente, referentes, mas esses referentes podem ser (e na maior parte das vezes são) «quimeras». Ao contrário dessas imitações, na Fotografia não posso nunca negar que a coisa esteve lá."³¹⁹.

O suporte – o *medium* – coloca-se de forma muito controversa neste novo tipo de mediação digital, correndo-se o risco de uma visão tipificada dos artistas que o utilizam e das obras que são produzidas.

Artistas que pura e simplesmente transportam para o *médium* digital as suas resoluções antecedentes e que, quase sempre, por insensatez, proveniente da conjuntura do "novo", estabelecem rapidamente, numa espécie de deslumbramento, a imensidão de efeitos possíveis. Produzindo obras que apenas reflectem os jogos formais atentando contra o desenvolvimento estético, "Ao serem objecto de uma selecção quantificada, ao invés de qualificada, contribuem para a real regressão estética, que estamos a assistir neste final de década, baseada, sobretudo, na utilização massiva e epidérmica de tecnologias sem qualquer rigor e quase sempre por simpatia – fashion."³²⁰.

Porém o modo de se utilizar uma certa forma, um suporte ou uma tecnologia na procura de um ideal estético é em si significativo, embora pouco perceptível numa primeira leitura³²¹.

Senão pensemos no que aconteceu a quando da mudança operada durante a troca do fresco e da têmpera para/pelo o óleo na Renascença. Quando utilizava o fresco, o artista pouco ou nada podia alterar/retocar na obra devido aos seus tempos curtos de secagem obrigando-o a dar pouco espaço ao momento, enquanto pintura, ficando mais limitado à execução operária. Com a têmpera tudo já era mais facilitado, mas no entanto com grande dificuldade, permitindo a utilização de efeitos de luz através da fusão de tons claros e escuros (degradé). O factor tempo (devido grandemente às secagens) era muito importante uma vez que se despendiam meses na execução em pinturas de pequenas dimensões.

A mudança para o óleo foi libertar a criação de todas estas condicionantes de tempo, assim como remeteu a dimensão das obras para tamanhos e conseqüente jogos de composição nunca antes pensados³²², "This change in painting technology led the Renaissance painters to create new kinds of compositions, new pictorial space, and new narratives. Similarly, by allowing a filmmaker to treat



161. O Milagre de S. Marcus Libertando o Escravo (1548), Tintoretto, óleo sobre tela (415 x 541 cm).



162. A União em Cana (1563), Paolo Varonese, óleo sobre tela (666 x 990 cm).

³¹⁹ Barthes, Roland, *A Câmara Clara*, col. Arte & Comunicação, nº. 12, Lisboa: Edições 70, 1998, p.109.

³²⁰ Pereira, Fernando José, «Arte Contemporânea e Novas Tecnologias – Velhos Problemas», in AA VV, *Imagens e Reflexões - Actas da 2ª Semana Internacional do Audiovisual e Multimédia*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1999, p.118.

³²¹ O que me leva a concluir que muitos utilizadores, artistas inclusive, não se dão conta das potencialidades dos meios de que se servem, mas vão de algum modo criar terreno para que se possa cultivar...

³²² A obra *O Milagre de S. Marcus Libertando o Escravo*, 1548, com as dimensões 415x541cm de Tintoretto (1518-1594) ou *A União em Cana*, 1563, com as dimensões 666x990cm, de Paolo Varonese (1528-1588).

a film image as an oil painting, digital technology redefines what can be done with cinema.”³²³.

Seria ingénuo considerar a intersecção da tecnologia no plano da estética só através dos seus expoentes. Facilmente compreendemos a estrutura piramidal em que assenta qualquer genealogia. É através do resultado do todo, até dos movimentos de moda, que se prenuncia os seus efeitos.

Portanto, as imagens de síntese, implicitamente produzidas digitalmente, aproximam-se, de certa forma, do passado mais tradicional da criação das imagens, ou seja, da pintura. Uma vez que não estão libertas da subjectividade e compreendem uma forte componente manipulativa.

Pelo facto de poderem ser completamente alteradas (importar, exportar, transformar elementos de outras fontes), amplia-se a noção de edição, podendo-se controlar os elementos constitutivos mínimos da própria imagem – o pixel.

Em termos de verificação/constatação de uma manipulação na imagem digital, a perfeição com que é produzida a imagem, do ponto de vista da tradução objectiva, pode ser tal de tal ordem que se pode tornar impossível o seu despiste, devido ao seu grau de realismo. Paradoxalmente, pelo facto de alterar o seu grau de “verdade” para grau de “possível”, através dessa aproximação ao real, vai ficando “impossível” de distinguir entre “representação do real” (daquilo que existe) e “representação do não-real” (daquilo que não existe), “A foto perde o seu poder de produzir verosimilhança e, como tal, é bem provável que dentro de mais algum tempo ela seja excluída até mesmo de nossos documentos de identidade.”³²⁴

Em termos físicos, os suportes no caso da tecnologia electrónica e digital³²⁵ são de ordem magneto-ópticos e numéricos, geralmente do tipo armazenamento de dados – bases de dados – que se baseiam em tecnologia laser (raios laser), onde existem diversos modelos de discos ópticos³²⁶: Videodisco (apresentado em 1978/79 pela Philips); O Compact Disk de áudio, CD-Audio (resultante de uma parceria na investigação entre Philips e Sony); CD-ROM (Compact Disk - Read Only Memory), que aparece em 1984, quase como uma extensão do CD de áudio e que origina uma série de formatos baseados no mesmo princípio, CD-I (Compact Disc - Interactive), CD-TV³²⁷, Amiga CD³²⁸, Photo CD³²⁹ e hoje o DVD³³⁰ (Digital Vídeo Disk).

³²³ Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, p.305.

³²⁴ Machado, *op. cit.*, p.247.

³²⁵ Várias foram as formas porque passaram, e continuam a passar, os suportes das tecnologias que se inscrevem na utilização de bases de dados: cartões perfurados, bandas magnéticas, discos flexíveis, discos rígidos, disquetes, etc. Não obstante a forma mais comum hoje em dia, CD/DVD, será o produto desta abordagem.

³²⁶ Cfr., Gant, María Luisa Bellido, *Arte, Museos y Nuevas Tecnologías*, Gijón: Ediciones Trea, 2001, pp.49-59.

³²⁷ Veja-se como se deu o seu desenvolvimento: <http://www.cdtv.org.uk/1254.html> (acedido em 12 de Outubro de 2003).

³²⁸ <http://www.amiga.org> (acedido em 13 de Outubro de 2003).

³²⁹ Onde se pode encontrar toda informação do processo e fazer download do software para os executar: <http://www.kodak.com/US/en/digital/products/photoCD.shtml> (acedido em 16 de Outubro de 2003).

³³⁰ Esta família, DVD, também tem imensas variações. Pode-se encontrar informação em: <http://www.dvdforum.org/forum.shtml> (acedido em 23 de Outubro de 2003).

Resultante da corrida por espaço de armazenamento, estão-se abrindo imensas possibilidades ao desenvolvimento do multimédia, de que tanto depende. O DVD com a sua imensa capacidade de armazenamento [4,7 GB, no caso de utilizar só uma camada (layer), ou 8,5 GB, usando duas camadas, – o equivalente a 13 CD-ROM (650 MB)], tem vindo a tomar o lugar do CD-ROM, veja-se o caso da enciclopédia Britânica que ainda no ano 2003 era apenas disponibilizada em CD-ROM e agora 2005 existe em formato DVD.



163. *Medien Kunst Geschichte* (1997), ZKM (CD-ROM).

Estes meios de comunicação que se afirmam no suporte, são na verdade um meio único de mudança radical no que diz respeito aos meios preexistentes. Com a capacidade oferecida de conjugar a imagem e o som numa discursividade em sequência temporal linear, acaba por permitir uma construção narrativa não linear³³¹, mais à medida das nossas necessidades, o que possibilita uma individualização e autonomia na construção do objecto em questão.

Neste caso dos produtos multimédia, sobretudo a través da imagem, vinculam-se novos suportes para a própria criatividade, "Con integración de texto-imagen-sonido-logical, enorme capacidad de almacenaje, interactividad, pequeño y ligero, bajo coste, integrable con micros y en redes – videomática – etc., puede intuirse una aportación revolucionaria. Pero, adviértase que no importa cuán atractiva sea una tecnología de información, no es más que una herramienta para la creación, un vehículo para acceder a contenidos."³³²

Os suportes de divulgação, circulação, das obras multimédia tem sido preferencialmente os CDs e os DVDs. No entanto podem vir a ser substituídos por um suporte único e universal, a memória do computador. Contudo, adivinha-se através das potências que se desenvolvem no uso das redes "WireLess"³³³, que se tenta declarar como forma absoluta do vocábulo "multimédia", a mobilidade/liberdade como a próxima conquista no campo dos conteúdos.

Em termos de caracterização das formas culturais da multimédia, é importante notar a sua directa correlação com o livro, o filme ou mesmo os jogos, na medida em que ela explora o uso destas fontes no plano do ecrã, "In getting closer to what multimedia CD titles actually contain we see initially how closely they resemble the forms from which original material has been taken"³³⁴.

³³¹ Onde as *layers* (camadas) assumem um papel arbitrário e até mesmo característico e sintomático da forma de editar hoje as "digital compositing". Veja-se a relação tecida entre montagem (justaposição) e ilusão por, Manovich, *op. cit.*, pp. 152-160.

³³² Rios, Alonso de los, *et al.*, *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986, p.149.

³³³ No momento as capacidades de transmissão, "54gTM products will perform differently depending on whether or not there is 802.11b traffic in the immediate environment. To ensure backwards compatibility with slower 802.11b devices, the 802.11g standard requires protection mechanisms to allow access points to manage the airspace in use by both 802.11g and 802.11b clients. This backwards compatibility comes at the expense of some loss in data throughput." <http://www.54g.org/index.php> (acedido em 30 de Outubro de 2003)

³³⁴ Lister, *op. cit.*, p.158. Pode ainda verse comprovado na mesma fonte através do exemplo da obra de Marvin Minsky's *The Society of Mind* [Voyager, 1994 – pode verse informação acerca do projecto CD-ROM em: <http://web.media.mit.edu/~minsky/Voyager.html> (acedido em 06 de Março de 2003)] A teoria de Marvin Minsky da "Society of Mind" afirma que a mente é o produto da interacção de uma vasta sociedade

O ecrã consiste num plano onde assenta uma interface, sendo o seu aspecto central, em termos conceptuais, direccionado para a facilidade de viajar pelo *produto* com o intuito de constituir uma narrativa não linear. Com isso constituindo uma narrativa adequada aos interesses do utilizador dando respostas às suas necessidades.

Daqui resulta uma interactividade, embora limitada aos próprios desígnios do produto em questão, que assenta na capacidade de se escolher, quer a velocidade quer o campo, permitindo o acto de parar e reflectir, voltar atrás, repetir isto e aquilo (como uma transposição cultural das forma de conversação entre dois seres).

É esta conformidade que Maritn Lister (1995) vê como fulcral no relacionamento do multimédia com as formas culturais prévias. O utilizador tem uma relação, activa, sedutora através da experiência interactiva do simples "point and click", pelo facto de poder escolher.

No entanto, a maior parte dos produtos multimédia comerciais o que apresentam é uma ilusão da decisão, uma vez que nos dão geralmente uma lista de menus com escolhas e caminhos predeterminados.

Toda a interface e as metáforas decorrentes da navegação dos programas interactivos são evidentemente o resultado da coordenação de uma vasta equipa de programadores, designers e produtores que trabalham em cima de software disponível através de regras pré-programadas, acabando por determinar os próprios limites da navegabilidade no acesso à informação – tal qual acontece na produção de um filme ou mesmo de uma revista.

Todavia, a grande diferença num produto multimédia é a sua coerência, exposta no conceito de decisão, pois permite ao utilizador a própria interrupção e mudança de direcção no movimento narrativo (o que contrasta altamente com a natureza narrativa do livro e muito mais do filme).

Porém, não estamos perante uma nova forma de atenção ou actividade, pois ver uma exposição de arte, ir ao cinema ou ler um livro, não pode ser reduzido, enquanto processo, a um acto de recepção passiva. O conceito de interactividade está inerente ao próprio acto da receptividade, assim como ao acto da escolha, "(...) interactivity in multimedia poses the hardest and most interesting questions of what is undoubtedly a new medium. In exactly the same way as we have pointed out that multimedia borrows its cultural forms in a continuous relationship to existing media, so too does it gain its concepts of interactivity."³³⁵

A alteração do suporte, físico ou imaterial³³⁶, envolve sempre, portanto, obrigatoriamente, uma mudança no «modus operandi» do artista. Implicando, não só mas também, uma transformação na própria intuição, na imaginação, no processo e, consequentemente, no resultado.



164. 20 Obras Interactivas (2004), Fundação Calouste Gulbenkian (CD-ROM)

de distintos processos individualmente simples conhecidos como agentes, onde a grande vantagem em ver como uma sociedade de agentes, é que cada agente pode-se basear num tipo diferente de processo com propósitos especiais, linguagens para descrever coisas, meios de representar conhecimento, e métodos para traçar deduções. Minsky, Marvin, *Society of mind*, Nova Iorque: Simon & Schuster, 1988.

³³⁵ Lister, *op. cit.*, p. 162.

³³⁶ Como se verificou no facto de ter sido alterada a condição do negativo, que envolvia o conceito de película, para fotografia digital, que implica o computador, onde se condicionou toda uma forma de produzir imagens que se altera, quer nos procedimentos quer na relação com os conteúdos.

I.3 Conclusão

As imagens designam e caracterizam os períodos através dos quais procuramos definir os períodos da história da arte. Ao tentarmos enquadrar as imagens debaixo de absolutismos cronológicos estamos a fechar o leque de possibilidades enquanto processo de análise das próprias imagens.

Ao subdividir a “trama” cronológica em períodos que se expõem pela suas características técnicas e tecnológicas através dos tempos, procuramos ver as imagens como um continuo na intersecção das tecnologias na criação das imagens através dos tempos.

As imagens, mediante uma aproximação aos seus temas expostos, alertam-nos para um desenvolvimento associado a algo de natureza prática, tendo por função principal dar resposta a problemas concretos da vida quotidiana. Denotando uma preocupação, no início mais remoto da sua produção, altamente associada aos cultos do desconhecido. São imagens que pela sua natureza de traçado assentam em formas simples, geralmente geométricas, expondo essencialmente um desejo de continuidade como forma de passar uma existência clara e duradoura.

Com a civilização Grega, mãe da cultura do ocidente, deparamo-nos com questões que vão atravessar toda a produção do mundo ocidental – a representação do mundo aparente – desenvolvendo cânones para enquadrar a figuração dentro de ideais estéticos. Com a civilização Romana denota-se uma preocupação de tornar a imagem um elemento narrativo ao serviço do império – vinculando, nomeadamente, a moeda e as estátuas com o retrato das personalidades, através das quais davam, de algum modo, unidade ao reino colocando a imagem como um elemento fundamental para o reconhecimento do poder na expansão e afirmação do império.

Com a divisão advinda das divergências doutrinárias (Roma *versus* Constantinopla), desenvolvem-se basicamente duas formas de abordar a imagem (católicos – ortodoxos).

A imagem torna-se descritiva, pois é colocada ao serviço da liturgia (essencialmente através da *iluminura*), e ganha um poder que a atira para uma situação de conflito. Por um lado aparecem os Iconoclastas (anti imagens) e por outro os Iconófilos (pró imagens).

Com as movimentações, inerentes à formação de territórios, no norte da Europa, chocam-se duas culturas: Bárbaros (animalistas) *versus* Greco-Romanos (figurativa). Confronta-se uma passividade, em termos de originalidade (resultante de um nomadismo característico dos povos do norte), com uma abordagem institucionalizada, orientada para o culto, não com o intuito de uma transcrição objectiva (o indivíduo não era significativo), mas de uma continuidade (cópia de padrões pré estabelecidos).

Pela sua vertente orientadora de culto, vemos a imagem a penetrar questões absolutamente determinantes para a sua formação enquanto processo de expansão, ou seja, assiste-se a uma forte orientação pedagógica.

Neste processo de expansão começam-se a estruturar as sociedades religiosas, onde a arquitectura adquire uma forte presença, quer a nível simbólico quer prático, indo proporcionar novas leituras dependendo dos seus locais, a ponto de reflectirem novos conceitos na imagem.

Pela operacionalidade travada através do desenvolvimento técnico e arquitectónico [a influência que advém do arco romano para o arco gótico (botante) eleva os edifícios e consequentemente aparece a luz], expande-se um clima optimista, acentua-se a verticalidade, acompanhando o novo espírito. Formam-se grandes centros pela Europa (burgos como Paris, por exemplo) e a produção de imagens acaba por proliferar, nomeadamente através dos livros iluminados (os *Livros de Horas*, símbolos de poder e um meio que tira de alguma forma a tradução visual das mãos dos monges), oferecem-se como suportes facilitadores de singularidade do seu executor - a volumetria e tentativa de definição do espaço terreno começam a ser evidentes (mesmo a pintura começa a revelar, a procurar simular, através de efeitos de planos e de volumes), a sugestão da terceira dimensão, no plano da representação, de forma a permitir um espaço real, *convincente*.

Durante o séc. XIV desenvolve-se espaço para afirmação de e personalidades, onde vemos, indubitavelmente, Giotto, a procurar um conceito mais para além da simples tradução, metódica transformativa, da palavra em imagem – produzindo mais do que simples exercícios de catolicismo, procura nas suas representações uma teatralidade, onde o espaço assume um conteúdo emocional pretendendo humanizar de algum modo o espaço litúrgico, procurando representar o “espaço real”.

Pela importância que, particularmente, o norte de Itália vai ocupar no desenvolvimento de uma nova abordagem da consciência humana - tendo como lema o Homem - vemos florescer uma nova era, onde o termo Renascer (não apenas pela inspiração da cultura Greco-Romana), dá o mote para o Renascimento, onde se adopta todo um culto do individualismo, fundado no humanismo. Procura-se o génio através do cunho pessoal, quer a nível técnico quer a nível conceptual, com o objectivo de compreender a natureza para a poder superar.

A credibilidade e coerência na apresentação, que por um lado, assenta no conhecimento *matemático-descritivo* do espaço tridimensional na representação bidimensional através da geometria [através do conhecimento da geometria descritiva do espaço verifica-se um avanço em termos de percepção que permite uma manipulação do espaço, que vai influenciar a própria postura do indivíduo criador quanto à sua colocação no seio da sociedade e consequentemente influenciar todo o tratamento dado à luz (claro) e à sombra (escuro) no espaço da representação], e por outro, se afirma através do desenvolvimento da pintura a óleo (pela capacidade desenvolvida no tratamento da forma, que a técnica da pintura a óleo veio facilitar, proporcionou-se a procura da objectividade na representação), proporcionam às imagens uma transformação técnica e estética que supera uma das grandes barreiras da representação até então.

O conhecimento passa a ser um bem precioso para o domínio da imagem, não apenas pelo facto da geometria necessitar aprendizagem, mas pela consciência que a própria sociedade começa a encarar e a diferenciar as produções das imagens em função do seu autor.

Os artistas passaram a ser vistos como seres intelectuais, e como tal, passaram a ser conscientes do seu valor. Pela apropriação da técnica, enquanto processo vinculador do conhecimento, o artista começa a afastar-se do artesanato. Com o objectivo de ser bem acolhido no seio da sociedade do seu tempo, procura, mais do que usar a habilidade, usar o intelecto na construção do espaço da representação – não é alheio a esta situação o facto de as obras nesta época passarem a ser assinadas, o que reflecte por si só não apenas a importância da autoria, assim como o culto da individualização da obra.

Vemos o séc. XV como o enunciador de uma nova abordagem à imagem, procurando-se um compromisso com o real, não do ponto de vista da imitação, mas do complemento. Temos que o suporte interfere na condição da imagem enquanto veículo difusor dos conteúdos. Ao transformar-se de paredes em quadros, proporciona objectos. Favorecendo à imagem uma condição “transportável” criando novas formas de apropriação (não só passa a ser colecionável como permite o desenvolvimento da academia).

Esta transformação foi altamente incrementada pelo impulso dado à imagem com o aparecimento da prensa de caracteres móveis de Gutenberg – que não só permitiu uma maior divulgação da imagem (inclusive produziam-se imagens de composições que só mais tarde iam dar origem a pinturas), como a colocou ao serviço das ciências. Através dos livros (papel) a imagem começa a percorrer distâncias inimagináveis para a própria pintura (tela), tendo como tal que se confrontar com a sua verosimilhança, enquanto representação, do representado com o real, obrigando a sua execução a ser tanto mais precisa quanto inquestionável.

Pela necessidade de mudança de suportes e consequentes tecnologias, desenvolve-se a composição dos aglutinantes, passando a ser dominada tecnicamente a produção de imagens pelos meios de origem gordurosa (à base de óleo).

O óleo, pela capacidade de facilitar, dando mais realismo à representação, remete iconograficamente as cenas para a observação do Homem e do espaço. Permitindo ligar pigmentos com propriedades, em termos de secagem, alargados, facilita-se o tratamento minucioso da tradução objectiva da imagem, onde o tratamento da luz e da forma se torna tecnicamente inovador, proporcionando uma dimensão nova à utilização da cor. A cor passa a fazer parte integrante do traçado psicológico da representação, sobretudo pela mão de pintores Venezianos, que reforçam toda a carga emotiva da cena apresentada na imagem.

Todavia a Europa é um barril de pólvora, no que diz respeito sobretudo ao séc. XVI, onde se confrontam posições reformistas e contra-reformistas e suas derivantes posições – particularmente todos os países, católicos,

que ficaram posteriormente debaixo de um absolutismo régio, claro, de origem divina. Proporcionando uma comunhão entre clero e nobreza que imediatamente começam a combater a produção cultural independente, através de ordens estabelecidas, com o objectivo de censurar a produção e ao mesmo tempo tentar submeter a criação ao poder instituído – seu único promotor e consumidor.

Debaixo de adversidades, reorganizou-se numa sintaxe nova, dinâmica e dramática, artificiosa e tecnicista, com grande sentido cénico, todo um espaço propício para a elevação dos sentimentos e das emoções; é o que nos apresenta o Barroco e o Rococó.

Pela implicação originada no modo como o tema é agora abordado, a natureza passa a ser um elemento central para a imagem e nos séculos precedentes verifica-se que os grandes temas da criação do mundo vão dando lugar a temas menos “intensos”, e assim todos os temas começam a ser válidos e potenciadores enquanto motivo para ser transformado em imagem (pintura).

Com o século XVIII, o *Século das Luzes*, do *Iluminismo*, vemos despontar toda uma atitude voltada para o princípio depositado na Razão, Liberdade e Progresso, e a produção artística começa a ser questionada quanto à sua forma e processo. Desenvolve-se a crítica e as academias começam a florescer pela Europa passando a substituir as corporações de artes e ofícios – porém ainda longe de terem ensinamentos sistematizados, com programa.

Durante o séc. XVIII operou-se uma profunda alteração quer na cultura quer na mentalidade da época – pois se até então estávamos debaixo de um determinismo religioso, passou-se para um individualismo ostensivo. Os artistas começam a tecer escritos com o objectivo de produzir conhecimento no que diz respeito à composição, à técnica, ao tema, etc., com o propósito de encontrar um método.

Pela mão da liberalização do conhecimento, proporcionada pela academia, a produção de imagens e de consciências começam a estar ao alcance de classes menos favorecidas e assim o número de indivíduos interessados em produzir aumentou significativamente por toda a Europa. De tal forma se alteram as relações entre artista e público que o espaço da representação se vê novamente alterado quanto aos seus temas – proporcionando à imagem um novo campo temático.

Se as revoluções Liberais parcialmente puseram fim ao regime Absolutista, as revoluções Americana e Francesa, sobretudo esta última (1789), procurou instituir o direito à autodeterminação dos povos - aristocracia *versus* povo, ou dito de outra forma, tradição *versus* inovação. Por um lado o Neoclassicismo, exposto na aristocracia (procurando retratar a verdade altruísta, olhando o passado clássico como um exemplo a seguir), por outro o Romantismo, exposto no povo (mais interessado no tratamento das emoções e da natureza), proporcionaram uma convivência produtiva e sobreviveram em simultâneo – cada um à sua maneira apelando para a

dicotomia intelectual derivada de uma posição que facultava e estruturava a sociedade.

Indiscutivelmente que foi o Romantismo que mais impacto teve no desenvolvimento da arte e consequentemente na imagem. Pela sua ausência de padrões, comparativamente com os Neoclássicos, os artistas do Romantismo podiam olhar o mundo de forma mais livre, o que fez com que usassem qualquer experiência, real ou imaginária (desde que intensa), e em seu nome acabaram por adorar a emoção pela emoção. O que por sua vez acabou por fazer realçar o problema da arte como sendo um problema de forma. Forma que traduz o modo de ver e experimentar a realidade do indivíduo artista, colocando a visão no centro da produção da obra. Passando a natureza a ser vista como um elemento (ambiente) onde nada é imutável, quebrando de tal forma a ideia de modelo universal acabando por se converter ela mesmo num estímulo.

A imagem começa a evidenciar na sua constituição uma transformação profunda, pois começa a deixar de ser um espaço de representação a que se assistia, que era teatralizado, colocando o público num local tangível, para passar a ser fictícia, para concorrer imagem/natureza e artista/observador no plano do provável. Enunciando-se assim o princípio da Modernidade.

Com o desenvolvimento demográfico, impulsionado pela revolução tecnológica industrial, reformula-se a sociedade indo interferir nos modelos assim como nos meios de utilizar e produzir imagens. Partindo do legado da imprensa, que se compreende essencial, revoluciona-se a tecnologia facilitadora de distribuição e circulação de imagens. Demanda-se uma tecnologia capaz de produzir e difundir imagens, quer em velocidade quer em quantidade, nunca sentidas como necessárias. Lança-se então mão dos aparelhos disponíveis para uma maior exequibilidade na representação manual pela utilização da *câmara obscura*, que se acaba por converter, no séc. XVIII, na *câmara lúcida*, dando origem ao desenvolvimento da fotografia.

A técnica não devendo ser em si um elemento preponderante na obra, tem a faculdade de, por um lado, proporcionar o domínio da tecnologia, por outro, de facilitar, conscientemente, a sua ausência. A técnica, portanto, não é neutra, nem tão pouco o é a tecnologia. A simbiose das duas dá origem a novos meios de expressão. Na própria tecnologia pode estar implícita uma dimensão artística, como no caso da fotografia, que se afirma ou não, num primeiro plano, pela técnica e, num segundo plano, pelo conteúdo.

Com o aparecimento da tecnologia decorrente da Revolução Industrial, começa a operar-se uma transformação radical em todo o mundo, afectando todos os bens objectuais de consumo, assim como o próprio objecto artístico.

Com aparecimento das primeiras imagens (que acabariam por dar origem à fotografia, numa primeira fase, mais concretamente com o Daguerreótipo), faz-se aparecer uma nova forma, fora da vontade e do saber da mão do operador, capaz de produzir e reproduzir objectivamente o

mundo circundante. Porém, é com o calótipo (processo inaugural de obter negativos) que se desenvolve a reprodutibilidade, acentuando a necessidade de traduzir o real de forma objectiva e concreta, passando a encontra-se por todo o lado, principalmente, imagens de paisagens e de arquitectura [*The Pencil of Nature* (1844-46) – Talbot].

A sociedade, entre finais do séc. XVIII e princípios de séc. XIX, procurava uma tradução objectiva da realidade e para tal empregava-se, sintomática e essencialmente, o uso dos *Panoramas* e *Dioramas*, nunca apreciados ou tomados como expressões artísticas.

Com o desenvolvimento do negativo, inventado por George Eastman, que tinha como base a emulsão de celulóide e com a câmara portátil *Brownie* (1900), desenvolvida pelo mesmo, democratiza-se mais uma vez, e agora massivamente, a imagem. Contudo, a grande aventura da imagem técnica só começa a enunciar-se de modo indiscutível com a passagem da fotografia a preto-e-branco para a fotografia a cores, dando-se uma transmutação da realidade do espaço da pintura, da representação, da imagem. As imagens que a fotografia dava ao mundo, tornaram-se e eram vistas como uma mais-valia; sem a intervenção de um intérprete, de um código, de um tratamento alicerçado na tradição, a sua função era colocada como provedora de verdade visual.

Pela presença do aparelho a imagem vai ganhar uma evidência do ponto de vista da sua intersecção com a realidade, manipulando a nossa crença na sua autenticidade, fazendo com que adquira um valor simbólico operado pela verdade objectiva inerente à qualidade física da situação existente entre fotógrafo e fotografado.

A máquina de impressão e a máquina fotográfica, fazem uma parilha avassaladora no campo da representação. O compromisso da imagem realista produzida pelo aparelho fotográfico, e sua consequente verdade objectiva, convertem a imagem numa evidência do real, remetendo a produção manual da pintura para a subjectividade. O que mais do que uma diminuição de funções, fez com que esta se tornasse vinculadora de uma procura interior, alargando objectivamente, o seu espectro para lá da tradução da realidade observável.

No entanto, pelo facto de se intersectar com a pintura, a própria imagem que resultava da operação homem-máquina não se confinou à tradução da realidade acabando por tornar-se numa mais-valia de reflexão entre mecânico/automático e o manual/impreciso.

O que acentua o séc. XIX, do ponto de vista da sua transformação enquanto processo de transcrição visual (imagens), foi de facto, por um lado, a fotografia, por outro, a rutura com o passado. Onde o processo de olhar a pintura se volta para si próprio, deixando de lado as preocupações da tradução do visível – mimetismo – e começando uma nova aventura que é de facto a abstracção.

O questionar da objectividade é então condicionado por este novo suporte, uma vez que não deixa margens para dúvidas. Pois a realidade

passa a ser mediada por um meio exterior à produção manual, logo, fora da interpretação subjectiva do seu executor.

Implementando uma nova visão do espaço, pela acção deste novo suporte, passa a existir uma liberdade na criação da imagem para os artistas plásticos. Ficando cada vez mais sujeito o espaço da ilusão a uma nova realidade (onde o objectivo não é representar); da confrontação entre o objecto e a realidade, acabam por se formar novas consciências, expandindo-se e provocando novos espaços de ocupação para o desenvolvimento da imagem.

Novos suportes aparecem com o desenvolvimento da tecnologia e do aparelho mecânico, passa-se para o aparelho electrónico, que transforma mais uma vez a abordagem às imagens, proporcionando novos espaços para o seu desenvolvimento recolocando a questão do local expositivo como elemento inerente à própria obra.

Pelos meados do séc. XX, assistimos, agora de forma determinante, pela mão da tecnologia, a grandes alterações nos processos, nos *meios* e na própria imagem.

Na qualidade de *meio*, vemos aparecer uma tremenda abordagem à informação, quer do ponto de vista da sua preparação quer do ponto de vista da sua difusão, ou seja o desenvolvimento dos *meios* de comunicação de massas. Portanto, mais do que tudo é no *meio* que se encontra a grande transformação, e do ponto de vista da criatividade, o aforismo “o meio é a mensagem”, vai introduzir na mente dos artistas uma mudança radical.

Já não é o objecto em si que ocupa o centro, mas a preocupação da utilização de um meio que em si seja e enumere características. Características que remetem para um tipo de instrumento com propriedades novas para o mundo das artes, e é condição em que o vídeo (captura e reprodução) está precisamente a tornar-se – em termos tecnológicos e económicos, acessível ao público. Sendo que os artistas começam a perceber neste *meio* uma capacidade de expressão libertadora – através da imagem como sendo em si uma expressão que, conjuntamente com o uso do texto e da voz, remete para uma presença quase irreconhecível, fugindo a uma compreensão/identificação rápida quer da narrativa quer da representação.

Devido à sua característica intimista (grava e reproduz a cena em tempo real), a câmara de vídeo, favorece uma relação pessoal com a imagem (plano da identidade) como processo reflexivo da sua condição humana.

Pela natureza da sua forma de apresentação (projectão), o espaço físico passa a ser um elemento enunciativo de uma nova abordagem à forma artística, a instalação. Obrigando a imagem a não ser apenas o alvo da criatividade, mas a própria relação, espaço/tempo/dimensão, a ter uma influência preponderante no comportamento da obra e do observador.

Com as tecnologias desenvolvidas nos meados do séc. XX, primeiro pela acção do vídeo e depois pelo legado digital, alteram-se tecnicamente os processos e a imagem passa a integrar o tempo e o movimento como factores decisivos na sua constituição. Pela facilidade tecnológica, o

nível de intervenção na imagem passa a ser bastante presente (logo no momento da sua captura) proporcionando uma desarticulação, em directo, complementando uma sintonia com as experiências estéticas de outras formas de expressão que procuravam mais do que a dialéctica imagem vs observador, uma abordagem interactiva.

Contudo, é pela introdução do computador, que a imagem sofre uma alteração fundamental na sua história. Perdendo o referente converte-se num sistema auto-suficiente, que embora não esteja centrado na tradução da realidade, vai interferir com ela, quer do ponto de vista dos seus valores quer da constituição de novas realidades.

As transformações operadas, técnica e tecnologicamente, pelo advento digital tiveram um impacto real no modo de ver. Com o aparecimento do suporte digital tudo se vai transformar irremediavelmente. Afere-se a perda da evidência, afectando-se a condição de verdade que a imagem ainda transportava, e interfere-se na própria construção da realidade.

Enquanto suporte, o digital, comprometido com a *imaterialidade* que lhe é fundadora, permite uma circulação de dados (que integra de forma simbiótica), dando origem a produtos que já não são apenas imagens, mas comprometimentos entre som, imagem, tempo, e fundamentalmente acção – convertendo a imagem num interface que torna intencional a procura da interactividade.

Interfere-se com a forma de operar e produzir e consequentemente com o resultado. Confundindo-se o verdadeiro e o falso afastou-se a noção de original.

A facilidade reprodutiva, pelo facto de não alterar o original, acentuou a noção de imaterialidade provocando uma catarse na autenticidade, colocando a materialidade fora da sua arena. Já tinha sido notado, por Walter Benjamin (1992) no início do séc. XX, em 1936, que a reprodutibilidade mecânica interferia com a aura da obra de arte, mas a autenticidade não era beliscada; como prova de autoria estava garantida porque associada ao objecto físico e ao local.

Com o computador e através do desenvolvimento da internet, é tudo posto em questão. Pois o computador é uma ferramenta tecnológica que insere tecnicamente a constituição, alteração e divulgação da imagem. A manipulação, tecnicamente, é possibilitada até ao elemento mínimo, o pixel, proporcionando um jogo de recombinação infinito dentro dos elementos constitutivos na composição da imagem. Pelo facto, atirando a objectividade para segundo plano criando consequentemente um plano para o desenvolvimento da subjectividade, proporcionando uma realidade afastada da realidade, onde aquilo que se constitui como referente é a imagem, ou seja, são as imagens que constituem a realidade e é através dela que se orientam as imagens.

Com o advento digital, na pele do computador, encontram-se dentro do mesmo aparelho o meio e o suporte, gerador e difusor, que vincula e subordina a criatividade.

O espaço, que é coordenado, na história das artes visuais, pelo local onde se apresenta a obra, sustentava-se, numa primeira fase, através dos suportes que ia fornecendo para se fazer aparecer a imagem, e numa segunda, como elemento caracterizador das obras em si. É através dos suportes que as imagens entram, se fazem comparecer, no nosso mundo, mesmo as imateriais resultam expostas em suportes (do CD-ROM ao papel).

Todos os suportes têm características distintas e pelo facto de neles consubstanciarmos as imagens, logo, vamos ter imagens diferenciadas, técnica e tecnologicamente.

O suporte e o local, interferindo na própria imagem, acabam por vincular a mensagem, espelhando-se como mais uma componente caracterizadora da obra, que assenta na relação técnica/tecnologia/local.

Resultando de uma abordagem inerente à necessidade de interagirmos com a máquina, começa a aparecer uma aplicabilidade tecnológica que tem a capacidade de traduzir a natureza de forma tanto mais real quanto o real, procurando-se uma interacção simbiótica/imersiva que possa simular a realidade, começando-se a formar o conceito de "realidade Virtual", que insere a ideia da participação total do corpo (não apenas a visão) em ambientes/situações geradas por computador que se tornam tão reais que podem ser recebidas como uma experiência real.

Mais do que traduzir realidades procura-se produzir realidades, ou seja, mais do que simula-la procura-se substituí-la. Nesta operação de "substituição" ganha força e passa a ser determinante a interacção como elemento gerador de novas atitudes, quer por parte do autor quer por parte do observador, pois alteram-se as regras (que sempre foram usadas através da história da arte) para ambos os lados.

O noção de autor passa a complementar o colectivo, e o observador passa a ser activo.

A imagem deixa de ser estática e passa a ser interactiva.

CAPÍTULO II

A INTENCIONALIDADE ATRAVÉS DA IMAGEM E A SUA DIMENSÃO ARTÍSTICA

II.1 A imagem coordenada pelo signo

Desde o início desta tese que temos partido do pré conceito de que vivemos numa civilização que se funda essencialmente na imagem; ora quanto mais me debruço sobre o conceito de imagem, e mais me apercebo das inovações/aperfeiçoamentos técnicos que auxiliam à sua construção, mais relevância atribuo à contribuição das definições quer de Heraclito¹ quer de Platão, em que as imagens são sombras, e por sombra se tem a figuração do duplo, do outro através do mesmo. Platão, acrescenta ainda (à noção de imagem como sombra) os reflexos, "Chamo imagens, em primeiro lugar, às sombras; seguidamente, aos reflexos nas águas, e àqueles que se formam em todos os corpos compactos, lisos e brilhantes, e a tudo o mais que for do mesmo género, (...) "². Aqui, o termo imagem deixa de evocar apenas uma representação visual para se apoiar numa semelhança, tornando a imagem, num objecto, seguindo um outro que ela representa de acordo com algumas leis particulares.

O conceito de semelhança/analogia não mais é do que um lugar sem sentido neste universo em que, quanto mais vemos, mais e melhor somos seduzidos assim como induzidos – ainda que não sejam muito banalizados os mecanismos que nos permitam vivenciar essa realidade (realidade virtual, holografia, imagens de síntese, simuladores, etc.).

A realidade apresentada no livro *A Invenção de Morel*, de Adolfo Bioy Casares (1987), pela antecipação, tem referências irrepreensíveis a este respeito³. Estas vivências de realidades, não seguramente verdadeiras



165. O Jardim das Delícias (painel central do tríptico) (1500) Hieronymus Bosch (1450-1516), óleo sobre madeira (220 x 195 cm).

¹ As suas reflexões desenvolveram-se em torno do "Logos" (razão). Apesar da sua preocupação se centrar em explicações acerca do mundo que nos rodeia, Heraclito não desprezava a necessidade/importância da harmonia social para a vida. Apontava como uma falha humana a dificuldade em compreender o "Logos" – princípio universal através do qual todas as coisas estão interrelacionadas – que se manifesta e fundamenta pela ligação dos opostos, partindo da constatação de que «nada pode ser pensado sem o seu contrário» e que na natureza nada há de permanente senão o conflito e a mudança – aquele advir que deixa antever a célebre máxima «não nos podemos banhar duas vezes no mesmo rio». Heraclito foi também um dos primeiros a afirmar a falácia do conhecimento que deriva dos sentidos – incapazes de nos fazer ultrapassar o nível superficial das aparências – consistindo a verdadeira sabedoria em compreender o "Logos".

² Platão, *A República*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian (8ª edição), 1996, p.313.

³ Em *A Invenção de Morel*, que é um romance fantástico e um romance de aventuras, mas também uma reflexão em torno das fronteiras da realidade, em torno do amor e da imortalidade, Adolfo Bioy Casares (publicado pela primeira vez em 1940), conta a história do perfeito multimédia, na era em que a televisão era um meio futurista. Um homem descobre que a ilha deserta onde foi parar não está completamente deserta, aparecem pessoas e paisagens, espaços, e acções, e ele observa. Tudo o que viu é uma espécie de

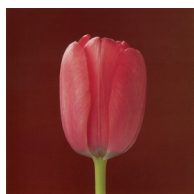
(apesar de muito verosímeis) ressaltam a noção de que o receio de falsidade das imagens sempre se fez presente.

Desde os tempos de Platão que a expectativa de verdade foi assumida; quando ele questiona a imagem pintada considerando-a imitação inútil que nos afasta da verdade⁴. Somente a imagem reflexo, sombra (visível – *eikon*⁵) ou a matemática, são caminhos para a verdade. Aristóteles acrescenta, na *Poética*, que a pintura nos leva por um caminho de verdade metafísica e transcendente, relacionando o visual (a imagem pintada) com o conhecimento, a educação e a verdade.

Na sequência da história da representação visual ocidental seguem-se afirmações como “a pintura é a verdade” de Filóstrato (1996)⁶ e ainda hoje a preocupação com a veracidade da imagem se coloca, principalmente pela facilidade de manipulação dos sentidos (ilusão ao nível cerebral) que as tecnologias contemporâneas permitem (como os simuladores ou as imagens virtuais). A respeito da natureza da veracidade da imagem, Pascal Engel (1989), triplica as possibilidades apresentando-as segundo: verdade como ela própria (duplo) ligada ao seu aspecto de vestígio; verdade como correspondência ligada ao seu aspecto de testemunho; verdade como coerência ligada ao seu aspecto de género.

No nosso quotidiano estamos sempre a construir imagens; ao utilizá-las estamos a interpretá-las e ao procurar percebê-las construímos significados. Por vezes os dispositivos aparentemente mais simples (cinema, publicidade, televisão, fotografia, pintura) põe à prova a nossa capacidade de interpretação, fazendo-nos crer ingênuos e incapazes de penetrar no implícito hermetismo que a “figura” mais simples encerra. O estado de conotação parece imediato.

Pretendemos expor algumas fases/estádios de comunicação, avançadas por alguns estudiosos da área da comunicação que se debruçaram sobre este assunto, na tentativa de clarificar algumas zonas e conceitos menos definidos. Assim sendo, delimitamos o conceito de imagem àquilo que se encontra visualmente traduzido sobre um suporte. Baseando-nos em diversas definições possíveis, uma vez que o termo é utilizado com tantas



166. *Tulip* (1988), Robert Mapplethorpe, dye transfer (60 x 50 cm).

cassete, uma espécie de gravação de aparelhos escondidos no sótão – apresenta-se como uma projecção tridimensional contendo todas as modalidades sensoriais, que é no fundo a invenção de Morel. A construção de uma “realidade”, que na verdade é só uma imagem dela, um signo; só denunciado na constante repetição das réplicas. Casares, Adolfo Bioy, *A Invenção de Morel*, Lisboa: Antígona, 1987.

⁴ A verdade da qual somos afastados não resulta do mundo visível mas do inteligível, respeitando a divisão que Platão faz do mundo.

⁵ *Eikon*, significa o conceito Grego de imagem (que tem o seu correspondente no Latim – *imago*), que evolui do conceito de substituição para representação.

⁶ *Filóstrato, Heroico; Ginástico; Descripciones de Cuadros*, col. Biblioteca Clásica, nº.217, Madrid: Gredos, 1996. A *descrição de quadros*, foi objecto, durante o Renascimento e o Barroco, de tentativas para recriar historicamente as representações das pinturas que supostamente descrevia, como no caso da gravura sobre a criança de Aquiles, com o título, Os cupidos, que foi incluída em diversas edições do séc. XVII da tradução francesa *Les Images ou Tableaux de Platte Peinture des deux Philostrates, et des Statues de Callistrate*, feita em 1578 por Blaise de Vigenère [veja-se uma tradução espanhola do texto “Crianza de Aquiles”, em <http://www.saltana.com.ar/1/docar/0525.htm> (acedido a 15 de Junho de 2004)].

significações distintas que se torna tarefa ingrata ter de o fazer caber dentro de uma só definição.

O que é que aproxima um filme, uma foto, um cartaz, uma canção, uma imagem de marca ou uma imagem mental? Todas estas situações indicam proximidade ao visual, que depende de um sujeito para a sua produção e/ou reconhecimento, mas nem todas estão sujeitas a um suporte.

As imagens, aparentemente, podem ser naturais ou culturais, visíveis ou imateriais, virtuais ou reais, fixas ou em movimento, sagradas ou profanas, passadas ou futuras, analógicas ou digitais..., mas o Homem parece não se importar demasiado com esta multiplicidade, o que comprova efectivamente, que existe um ponto de transferência nessas significações aparentemente tão díspares, que de certo modo as destrinça; no entanto só uma reflexão e análise poderão auxiliar na procura de um ponto de união.

A teoria semiótica, por ser globalizante, permite-nos ultrapassar as categorias funcionais da imagem. A abordagem proposta é a do ponto da vista da significação (da produção de sentido), em detrimento do emotivo ou estético, que atribui ao signo uma relação de activação da necessidade de interpretação por parte do sujeito que se apercebe do mundo que o rodeia.

A semiótica consiste em categorizar os diferentes signos e perceber as suas especificidades, organização interna e peculiaridades processuais de significação, deixando definido o campo para as imagens como o da semiologia, "L'Association internationale de sémiotique (PAIS, fondée en 1967 par A. J. Greimas) a donné très tôt la préférence au terme de «sémiotique». Mais il nous faut bien cependant, et en l'occurrence, appliquer un des principes de la linguistique en distinguant la règle de l'usage. Les deux termes continuent d'être employés : «sémiotique » étant plutôt compris comme une extension générale de la linguistique, comme une philosophie du langage, et «sémiologie» comme l'étude des langages particuliers (image, cinéma, peinture, littérature, etc.)"⁷.

A semiologia foi enunciada em 1907 pelo, linguista Suíço, Ferdinand de Saussure (1857-1913)⁸. Esse projecto semiológico foi actualizado quando outras disciplinas próximas se desenvolveram consideravelmente; colocando em primeiro plano a preocupação de uma disciplina semiológica que estudaria como damos sentido às coisas. Afinal como é que os homens interpretam as coisas que não são ouvidas? Essa exploração tem acontecido com alguma

⁷ Joly, Martine, *L'image et Les Signes: Approche Sémiologique de L'image Fixe*, col. Nathan Cinéma, Image, Paris: Nathan, 2002, p.17. Esta classificação difere da atribuída por Umberto Eco que se sustentava na classificação de Charles Morris, no entanto segundo Eco, ao utilizarmos a estrutura que dividia em três aspectos a semiologia: semiótica geral; semiótica específica; e semiótica aplicada, verificamos que seria a semiótica específica a que daria conta dos sinais particulares tal e qual os da imagem ou do cinema – cfr., Eco, Umberto, *Sémiotique et Philosophie du Langage*, Paris: PUF, 1988.

⁸ Saussure leccionou, entre outros locais, na Universidade de Genebra onde iniciou, em 1907, as lições que deram origem ao conceito de semiologia, explanada na conhecida obra *Cours de Linguistique Générale (Curso de Linguística Geral)*, publicada postumamente, em 1916, a partir dos apontamentos dos seus alunos.

cautela, pois tudo o que no mundo significa está sempre demasiado próximo da linguagem. Será difícil encontrar sistemas significantes de objectos no estado puro; a linguagem intervém constantemente, como substituição, mesmo nos sistemas de imagens, como títulos, legendas ou artigos. Por esses motivos, quando se afirma que estamos numa civilização da imagem, talvez se deva precisar, acrescentando, predominantemente da imagem, no sentido mais lato da mesma.

Saussure (1974), partiu do princípio que para além da língua outros sistemas de signos servem a comunicação, donde provém a “ciência geral dos signos”⁹ incluindo a linguística (estudo sistemático da língua) como primeiro campo de estudos.

Muitos anos se passaram até que os pesquisadores pudessem se autonomizar em relação à “supremacia do modelo linguístico” proposto por Saussure, que ainda apresenta alguma utilidade para a compreensão de alguns tipos de mensagem. Assim sendo, no intuito de rever algumas informações históricas como tentativa de enquadrar a ideia de imagem e do que ela apresenta/representa, prossigo com algumas conclusões de Charles Sanders Peirce (1839-1914). O facto de Peirce ter pensado numa teoria geral dos signos desde o início, incluindo a língua na tipologia geral, mas numa perspectiva ampla, permitiu-nos acercar um pouco mais da definição de imagem.

Para Peirce (1978), o signo implica uma ausência e uma presença, “A sign (...) is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call the interpretant of the first sign. The sign stands for something, its object. It stands for that object, not in all respects, but in reference to a sort of idea, which I have sometimes called the ground. (...)”¹⁰.

O signo apresenta-se sempre como que a significar uma outra coisa implicada pela primeira, envolvendo também um lado fenomenológico com essa presença que se pode ver, ouvir, sentir, tocar (cores, gestos, linguagem verbal, música, etc), “(...)um signo mantém uma relação solidária entre pelo menos três pólos (e não apenas dois como em Saussure): a face perceptível do signo, “representamen”, ou significante; o que ele representa, “objeto” ou referente; e o que significa, “interpretante” ou significado.”¹¹.

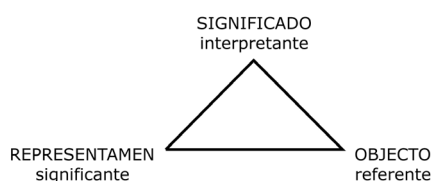
A semiótica actual parametriza, com alguma acuidade, o funcionamento da comunicação e da significação, desenvolvendo a apropriação das relações entre código e mensagem, signo e discurso. Embora os signos sejam o ponto de partida, eles são inseridos nas relações com códigos

⁹ Saussure, Ferdinand, *Cours de Linguistique Générale*, Paris: Payot, 1974.

¹⁰ Peirce, C.S. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, ed. Charles Hartshorne and Paul Weiss, Cambridge: Harvard Univ. Press, 1931, vol. II, p.135. - *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II, Principles of Philosophy and Elements of Logic*.

¹¹ Joly, Martine, *Introdução à Análise da Imagem*, São Paulo: Papirus, 1996, p.33.

e enquadrados em projectos mais abrangentes (figura retórica, função narrativa, definições), como se pode verificar em Umberto Eco (1985),¹² "o signo é usado para transmitir uma informação, para indicar a alguém alguma coisa que um outro conhece e quer que outros também conheçam. Ele insere-se, pois, num processo de comunicação deste tipo: fonte-emissor-canal-mensagem-receptor"¹³. Neste caso, a mensagem assume-se como a estruturação de vários signos, pois a triangulação: Significado (Interpretante); Objecto (Referente); Representamen (Significante) representa a forma dinâmica do signo enquanto processo semiótico, pois a significação depende do contexto, de



seu surgimento e da expectativa do seu receptor¹⁴.

¹² "Definições do SIGNO (do lat. *signum*, marca, entalhe): 1. Sintomas, indício, sinal manifesto a partir dos quais se podem tirar deduções e similares a respeito de qualquer coisa latente. Elemento característico de uma doença referido por um doente; 2. Imperfeições físicas, pequenas marcas, alguns pequenos defeitos, cicatrizes, etc., pelos quais seja mais fácil o reconhecimento de uma pessoa e que venham citados nos documentos de identidade; 3. Qualquer marca e sinal visível deixado por um corpo numa superfície; 4. Gesto, acto ou qualquer coisa do género que manifeste um certo modo de ser ou de fazer e similar, como por exemplo dar sinais de alegria, etc. B. 5. Gesto com o qual se quer comunicar ou exprimir alguma coisa, como uma ordem, um desejo ou outra coisa do género; 6. Sinal, elemento distintivo impresso em alguém ou em alguma coisa para o poder reconhecer. Marca; 7. Linha, figura ou coisa do género, que se traça para marcar o ponto a que se chegou (donde a expressão figurada está perto deste sinal! e a aceção de S. como «ponto» ou «grau»); ou então um ponto de referência (donde a aceção de S. como Alvo); ou a direcção e a posição querida (donde ainda Alvo). Todos os signos dessa categoria podem ser indicados com um aparente sinónimo de S., que é «Sinal»; 8. Qualquer expressão gráfica, ponto, linha, recta, curva, etc. convenientemente assumida como representando um objecto abstracto. Qualquer entidade gráfica igualmente destinada a representar um objecto abstracto, tais como números, fórmulas químicas, expressões algébricas, operações lógicas, etc. Em certos contextos chama-se também Símbolo, mas não se deve confundir com o homónimo da aceção n.º 12 ou n.º 13; 9. Qualquer processo visual que reproduza objectos concretos, como o desenho de um animal para comunicar o objecto ou o conceito correspondentes; 10. (em linguística) Processo pelo qual um conceito (ou um objecto) é representado por uma imagem acústica (como as «palavras», etc.). Às vezes, qualquer componente menor do processo precedente; 11. Cada uma das partes de um processo visual que remete para uma emissão fónica, um conceito, um objecto, uma palavra: tais como as letras do alfabeto (ou grafemas), os símbolos gráficos subsidiários (signos diacríticos), os signos da notação musical, do alfabeto Morse, Braille, etc.; 12. Símbolo, entidade figurativa ou objectual que representa por convenção ou por causa das suas características formais um valor, um acontecimento, uma meta etc., como a Cruz, a Foice e o Martelo, a Caveira (muitas vezes usada como sinónimo de Emblema, ou símbolo heráldico); 13. Símbolo, entidade figurativa ou objectual que remete para um valor, um acontecimento, uma meta não exactamente definidos, de um modo obscuro e alusivo (às vezes usado no sentido de «palavra poética»); 14. (raro elit.) Insignia, bandeira; 15. (obsoleto) Imagem esculpida ou pintada, estátua, efígie; 16. (obsoleto) Estrela; 17. Configuração astronómica, S. do zodíaco; 18. (obsoleto) Amostra de urina para analisar; 19. Em *per filo* e *per segno*: minuciosamente e com ordem; 20. Qualquer acontecimento natural assumido como manifestação de uma vontade oculta, intenção divina, fado, potências mágicas."Eco, Umberto, *O signo*, Lisboa: Editorial Presença, 1985, p.13-15.

¹³ Eco, *op. cit.*, p.21.

¹⁴ "(...) o cheiro de pão fresco, de uma padaria próxima; a cor cinza das nuvens é sinal de chuva; assim como um certo gesto com a mão, uma carta ou um telefonema podem ser sinais de amizade; também posso acreditar que ver um gato preto é sinal de azar; o farol vermelho em um cruzamento é sinal de proibição de atravessar com o carro, e assim por diante. Vê-se, portanto, que tudo pode ser signo, a partir do momento em que dele deduzo uma significação que depende de minha cultura, assim como do contexto de surgimento

Os processos s gnicos, s  deveriam, segundo Piaget (1896-1980), ser assim apelidados quando s o revers veis, como os processos intelectuais, quando a volta de referente ao signo seja poss vel¹⁵. Esta defesa de Piaget (1970), vem no sentido de completar a ideia de que os est mulos n o funcionam como signos (nem devem ser tomados por eles), pois implicam reac  es (coisas) de imediato, em vez de enunciar algo substituindo-o. Logo, o resultado deste processo de comunica  o   reduzido, pois salta o lugar de c digo, n o se podendo afirmar que existe significa  o, "o signo n o   apenas um elemento que entra num processo de comunica  o (posso tamb m transmitir e comunicar uma s rie de sons privados de significado) mas   uma entidade que entra num processo de significa  o."¹⁶

Segundo Eco (1985), para os Est icos o processo de significa  o devia permitir a distin  o entre: o signo (no aut ntico sentido da palavra), ou *semainon*, tido como entidade f sica; o que   referido pelo signo ou o *semainomenon*, n o interpretado como entidade f sica; e o objecto a que o signo se refere, ou seja o *pragma*, que pode ser uma entidade f sica, uma ac  o ou um evento. Os signos, disp em de uma estrutura comum que implica essa triangula  o a unific -los, apesar da sua variedade e multiplicidade.

O signo   composto por um significante e um significado, Barthes (1964), que s o as duas faces da mesma moeda, sendo que o significante   um elemento percept vel e o significado a representa  o mental da coisa a que o signo se refere. Obviamente que uma imagem e uma palavra apresentam diferen as, mas um gesto, uma palavra, um som, uma postura corporal, podem significar, mais do que eles pr prios, uma outra coisa e/ou todos a mesma coisa, tornando-se signos, "Um signo tem uma materialidade que percebemos com um ou v rios de nossos sentidos.   poss vel v -lo (um objecto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (linguagem articulada, grito, m sica, ru do), senti-lo (v rios odores: perfume, fuma a), toc -lo ou ainda sabore -lo."¹⁷

Na tentativa de clarificar algumas especificidades dos signos e da rela  o existente entre o referente (objecto) e significante (representamen), Peirce prop s-nos uma tipologia (*collected papers*, 1931-1935), onde estabelece a exist ncia de tr s tipos de signos: os *ind cios*, os * cones* e os *s mbolos*. (1) *Ind cios* (ou  ndices): caracterizam-se por uma rela  o de continuidade

do signo. O signo pode constituir um ato de comunica  o quando me   destinado intencionalmente (uma sauda  o, uma carta) ou me fornecer informa  es, simplesmente porque aprendi a decifrar-lo (uma postura, um tipo de roupa, um c u cinza), in Joly, *op. cit.*, 1996.

¹⁵ A fun  o semi tica, para Piaget (1970),   uma capacidade adquirida pelas crian as at  aos dois anos, que lhes permite imitar a algo ou algu m sem a presen a directa do modelo (mem ria, imagens mentais, desenhos, descri  es orais, etc.), tendo como denominador comum a estas possibilidades a capacidade de representar a realidade por um significante distinto do significado. Piaget distingue a manifesta  o da fun  o semi tica de outras formas de relacionar significados. Enquanto o significante do  ndice   descrito como um aspecto objectivo do significado (diz-nos que no signo e no s mbolo), a express o e o conte do distinguem-se do ponto de vista do sujeito. Um ca ador identifica os animais pelas marcas (rastos) e conclui a direc  o que tomou pelas mesmas, com o objectivo de o ca ar, n o confundindo nunca o  ndice com o animal em si.

¹⁶ Eco, *op. cit.*, 1985, p.22.

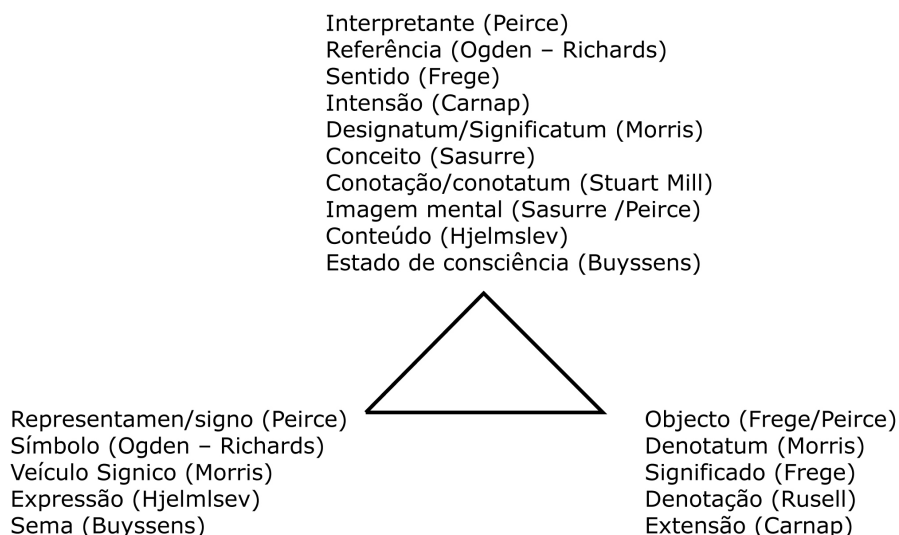
¹⁷ Peirce, Charles Sanders, * crits sul- le signe*, Paris: Seuil, 1978, *apud*, Joly, *op. cit.*, 1996, p.32.

psíquica com o que representam, em que reenviam ao objecto que denotam, porque são realmente afectados por esse objecto – relação do fumo e do fogo ou da temperatura corporal elevada que pode ser sintoma de febre e de doença; (2) *ícones*: de carácter analógico, em que o significante mantém uma relação de similitude com aquilo que representa (referente) – tipo: imagem pintada da Virgem, dos santos e anjos ou de cenas bíblicas, usada principalmente nas igrejas orientais católicas ou nas igrejas ortodoxas; (3) *símbolos*: mantém uma relação arbitrária, culturalmente instituída, com aquilo que representam, – pomba da paz, a representação convencional da justiça (mulher em pé de olhos vendados com uma balança numa mão e uma espada na outra). Para Peirce (1978), um índice é um signo, cujas partes estão presas, independentemente da função do signo, por continuidade ou por relações que se estabelecem entre a parte e o todo.

Mais tarde Thomas Sebeok (1974) acrescenta a esta descrição três outros tipos de signos (partindo da mesma relação referente – significante). (1) *Sinal*: implica uma intenção de comunicação onde o significante apela convencionalmente a uma recriação por parte do receptor; (2) *sintoma*: intenção comunicativa mas com uma significação geralmente diferente para o emissor e para o destinatário – as doenças e os seus sintomas; (3) *nome próprio*: relação de descrição entre significante e referente.

Para nos apercebermos de relance, da complexidade individual destes conceitos apropriamo-nos de um quadro apresentado por Umberto Eco (1985), em que constam as denominações que vários autores utilizaram para os mesmos conceitos.

Uma das dificuldades de unificação (pelo menos aparente) do signo é, precisamente, o facto de um significante poder remeter para vários significados¹⁸.



¹⁸ Em discursos de natureza filosófica, signo é geralmente utilizado como sinónimo de significante.

Charles Morris (1971), por sua vez, sub divide o modo de considerar o signo em três possibilidades distintas: (1) a semântica (onde o signo é encarado em relação aquilo que significa); (2) a sintáctica (onde o signo é considerado enquanto pertencente a séries de outros signos com base em regras de combinação ou então o estudo da estrutura interior da parte significante do signo – e.g. a divisão da palavra em unidades menores); (3) a pragmática (onde o signo é considerado em relação às suas origens, aos efeitos sobre os receptores e ao uso dado ao signo).

Quando a procura sobre a unidade menor da estrutura interna de um signo (apelidada comumente de unidade sínica mínima) se põe, face a distinções no modo de considerar um signo, Eric Buyssens (1943) apresenta-nos o conceito de *sema*. O *sema* seria então a unidade que transporta o significado (expressão que leva o significado ao receptor) “*anda cá*” pode ser um *sema*, e o seu significado reside no “*cá*”, que sozinho não tem mais que um valor e não tem significado. No uso quotidiano pode-se considerar um signo uma unidade mínima que possua um significado preciso. Peirce (1977) incluiu na sua definição de signo o *Rema*: visto como um termo simples ou como exposição; o *Dicisigno*: sendo este uma proposição (Platão é Humano); e o *Argumento* sendo este duma complexidade superior, como um silogismo¹⁹.

Existem, desde sempre, signos de origem natural e signos de origem artificial. Sendo os naturais, emitidos não intencionalmente, provenientes de fontes naturais, que nós interpretamos como indícios ou sintomas (nuvens – chuva; febre – doença, etc.), que podem ser entendidos como signos sempre que alguém os entender como tal. Os signos artificiais dependem de um emissor (e da sua consciência) e são baseados no seu conhecimento das convenções estabelecidas. Actualmente a semiologia inclui como signos todas as facetas da vida social e cultural, incluindo os objectos.

No entanto, destas classificações do signo, aquela que mais presença tem no mundo das imagens (e daí ter sido elemento de subdivisão de categoria por parte de Peirce), é, realmente, o ícone, devido à sua analogia com aquilo que representa. Peirce reforça a sua integração, pelo carácter analógico e de paralelismo, classificando-os como sub categorias do ícone. A categoria da imagem inclui: o *ícone* – que mantêm uma relação de analogia qualitativa entre o significante e o referente (uma fotografia, um desenho ou uma pintura figurativa repetem qualidades formais de seu referente: formas, cores, proporções, que auxiliam o reconhecimento); o *diagrama* – que emprega uma analogia de relação, intrínseca ao objecto (um organigrama de um departamento representa sua organização hierárquica, o projecto de uma máquina, a interacção entre as diversas peças, enquanto sua imagem seria dada por um protótipo fotográfico ou mesmo por uma fotografia); a

¹⁹ Peirce, Charles S., *Semiótica*, S. Paulo: Editora Perspectiva, 1977, p.102.

metáfora (figura de retórica) seria um ícone que actuaria a partir de um paralelismo qualitativo²⁰. O signo visual aparece como uma representação que fundamentalmente comporta uma semelhança com as coisas e os objectos a que se refere, sendo nesse sentido um ícone.

A imagem não compreende todos os tipos de ícones, nem é exclusivamente visual, mas cabe dentro do termo “signo icónico”, como a metáfora ou o diagrama. O contributo teórico para unificar as significações do termo imagem, surge enquadrado no conceito de analogia, mesmo ao nível das imagens não concretas, como as imagens de síntese ou as mentais, onde o critério de semelhança continua a defini-las. Esta proposta centra-nos a atenção na categoria de representação como um possível aglutinador das várias definições de imagem.

Nesta medida faz sentido falar de imagens que mimetizam ou propõe um modelo, a que Martine Joly (1996) intitula como fabricadas. As imagens que se assemelham ao que representam sem interferência directa da mão humana (fotografia, vídeo, ecografia, filme, etc.), são traços ou índices antes de ser ícones (ou de imitar) e aí está depositado o seu poder, pois provocam um quase anulamento do seu carácter representativo. Não obstante, todas as imagens são representação e partilham-se porque existem convenções socioculturais que o permitem (aspecto simbólico da imagem). Essas convenções não deixam dúvidas quanto à não universalidade de leitura de uma imagem, pois quando se tende a ignorar esse lado (confundindo reconhecimento com significação) confundimos realmente percepção e interpretação.

O termo imagem, no campo das artes plásticas, aproxima-se/apoia-se na representação visual (torna clara a participação do sujeito - pinturas, desenho, fotografias, gravuras, filmes, vídeos, imagens de síntese, etc.); por um lado, implica uma dimensão material/plástica, por outro, exige uma aproximação, que não depende fundamentalmente dessa dimensão mas antes da sua função simbólica – aquela que reside no significado.

A arte, quer pela mitológica substituição de comunicação por expressão (provavelmente nenhum dos termos será aplicável ou substituível), quer pela forte posição legitimadora assumida pelo artista na actualidade, oferece uma certa resistência quando se trata de falar ao nível da análise da obra/imagem. Entendemos que a análise não aniquila o prazer estético, nem interrompe a espontaneidade da fruição/imersão do observador quando em presença de uma obra de arte. Sentimos que a desconstrução da obra pela análise, participa no tempo que a imagem nos pede para ampliar a percepção e interpretação de si própria.



167. *A Traição das Imagens* (1929), René Magritte (1898-1967), óleo sobre tela (62,2 x 81 cm).

²⁰ Segundo Martine Joly (1996), na época em que Peirce trabalhava, ainda se considerava que a retórica só dizia respeito a um tratamento particular da linguagem. Em seguida descobriu-se que a retórica era geral e que seus mecanismos podiam referir-se a todos os tipos de linguagem, verbal ou não. Ainda nesse ponto, Peirce é um pioneiro, pois considerava, com o saber de sua época, que os factos da linguagem – em princípio, para ele, “símbolos” – utilizam procedimentos generalizáveis, alguns dos quais, para ele, pertencem à categoria do ícone. Joly, *op. cit.*, 1996.



168. *Fragmento de Mar* (1975),
Gerhard Richter, óleo sobre tela
(200 x 300 cm).

As imagens foram e serão produzidas para evocar algo ausente (razão capital pela qual elas existem), corporizando um modo de ver. Sendo que o que faz a diferença é a nossa apreciação e percepção que estão associadas ao nosso (individual) «modo de ver», “Devemos ir além e entender que, assim como pessoas de nossa própria civilização e século podem perceber uma maneira de representação específica como natural, mesmo que aos adeptos de uma outra abordagem ela não pareça natural em absoluto, assim tratam os adeptos daquelas outras abordagens de encontrar sua maneira preferida de representação, não apenas aceitável, mas inteiramente natural.”²¹. As imagens, como tal, não são uma pura réplica do mundo mas uma vontade selectiva de contar o mundo²² (assim como se contam histórias - não esquecendo que para serem decodificadas elas necessitam do “outro”, o receptor), “O princípio do nível de adaptação, introduzido em psicologia por Harry Helson, indica que um dado estímulo é julgado não de acordo com suas qualidades absolutas, mas em relação ao nível normal estabelecido na mente da pessoa. No caso da representação pictórica, este nível normal parece derivar-se não directamente da percepção do mundo físico em si, mas do estilo de representações conhecido do observador.”²³. Com este horizonte, permitimo-nos enunciar factores de aproximação tais como a sua proliferação e polissemia visual – leitura dita universal/global, em suma, uma aproximação própria da semiologia.

A imagem, sendo um sistema de significação e de comunicação difere da linguagem escrita e falada²⁴. Rudolph Arnheim (1974), alerta para o facto de que existe um pensamento sensorial e de que a linguagem verbal só por si é insuficiente para nos dar uma boa reflexão do acontecimento, “Visual perception, I tried to show, is not a passive recording of stimulus material but an active concern of the mind. The sense of sight operates selectively. The perception of shape consists in the application of form categories, which can be called visual concepts because of their simplicity and generality. Perception involves problem solving.”²⁵. Assim, Arnheim (1974) chega à conclusão que o pensamento perceptivo se revela de dois modos: *cognição intuitiva* (aparece de forma interactiva) e *cognição intelectual* (aparece nas relações que constituímos em cadeia). A partir de tal formulação damo-nos conta que as aproximações à leitura da imagem através da disciplina semiologia, que tem por objectivo, de algum modo, formar uma produção de sentido para a interpretação/produção das imagens, ou seja o modo como fomentam significações/interpretações, remete a imagem muito para o campo do “signo”, o que faz com que

²¹ Arnheim, *op. cit.*

²² As imagens mesmo as banais de um nascer do Sol, não são mais do que aquisições culturais de um fenómeno natural onde os factores estéticos são atribuídos pela vontade humana.

²³ Arnheim, *op.cit.*, p.127.

²⁴ Apesar do texto publicado por Roland Barthes «Présentation», in *Communications*, nº4, *Recherches sémiologiques*, Seuil, 1964, onde defende que todos os sistemas de signos estão misturados de linguagem verbal e escrita, e que sobretudo as imagens do cinema à publicidade as outras linguagens acentuam a mensagem visual e de entretenimento (casos que pouco se aplicam na maioria das imagens do mundo da arte). Partindo deste pressuposto Barthes contesta a definição “sociedade de imagens” pondo antes a tónica na “sociedade da escrita”.

²⁵ Arnheim, Rudolf, *Visual Thinking*, California: University of California Press, 1974, p.37.

obrigatoriamente, na qualidade de signo, ela tenha que exprimir ideias e automaticamente incitar no observador uma atitude interpretativa.

Uma vez mais, sentimos necessidade de recorrer à história da evolução dos significados, para apurar vocábulos e para perceber melhor diferentes sentidos que os termos possam trazer agregados. Epistemologicamente a palavra *Simulacrum* designava o espectro (palavra que se relaciona com sombra ou aparição) e *Imago* era a máscara de cera que se retirava aos defuntos, "La mascarilla de cera, reproducción del rostro de, los difuntos, que el magistrado llevaba en el funeral y que colocaba junto a él en los nichos del átrio, a cubierto, sobre el plúteo."²⁶ Roland Barthes (1987) por sua vez, apresenta-nos o *imago* como figura exemplar, "No início do primeiro século antes de Cristo aparece uma nova forma de exemplum: a personagem exemplar (eikôn, imago) designa a encarnação de uma virtude numa figura..."²⁷. *Ídolo* vem de *eidôlon*, que evoca uma qualidade imaterial, inconsistente, tipo aparição: primeiro era fantasma dos mortos, espectro, e só mais tarde imagem, retrato.

Todas estas relações aparecem, nas culturas antigas, associadas ao culto dos mortos, a algo que embora inatingível/inacessível poderia ser transformado em algo que pelo menos identificava, "La imagen constituía no el objeto sino el activador de una permuta en el perpetuo comercio del vidente con lo no visto"²⁸. Funcionando como uma substituição, a imagem na sociedade ocidental tinha dessa forma um carácter operativo o que fazia dela não um "objecto de arte", mas mais um bem de primeira necessidade (ainda que de carácter religioso).

Neste processo em que o acto de submissão não está "preocupado" com o lado estético da questão, o que podemos entender é que a imagem se torna mágica não pelos seus poderes imediatos de apresentar, mas pela acção mental de transpor algo que, à falta de vocábulo mais eficiente, designaremos "representar", "Representar es hacer presente lo ausente. Por tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carência, aliviar una pena."²⁹.

Segundo Régis Debray (1994), é possível organizar em três campos/conceitos a evolução da imagem: a *Logosfera* que corresponderia, num sentido amplo, à era dos ídolos (eidolon, imagem); a *Grafosfera*, como sendo a era da arte, a sua época estendesse desde o aparecimento da prensa até à televisão a cores; e a *Videosfera*, como sendo a era do visual. Ao analisarmos deste modo a história da imagem, a vantagem que daí advém passa por uma mais clara distribuição das técnicas. Que por sua vez reflectem não só questões internas às resoluções estéticas, assim como deixam adivinhar as crenças (não unicamente de um ponto de vista religioso), igualmente como o pensamento que regia as épocas em questão.



169. A Anunciação e Dois Santos (1333), Simone Martini (1280/85-1344), tempera sobre madeira (184 x 210 cm).

²⁶ Debray, Régis, *Vida y Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1994, p.21.

²⁷ Barthes, Roland, *A Aventura Semiológica*, col. Signos, nº 45, Lisboa: Edições 70, 1987, p.58.

²⁸ Debray, *op. cit.*, p.29.

²⁹ Id., p.34.

Não podemos deixar de referenciar que, como qualquer sistema de classificação de imagens, nunca estamos perante soluções estanques e que obviamente estes estados entre-ajudam-se assim como competem. Como tal, temos no início uma imagem que reflecte um tempo que anda devagar, sinónimo de eternidade, assim o ídolo. Depois de tanto distanciamento produzido pela verticalidade própria das divindades, temos como que uma era (a do meio) onde o factor tempo (já humano e inclusive dotada de um tempo local, onde se poderia ver as relações que este tipos de imagens iam buscar à hoje tão denominada questão da identidade cultural) ainda lento, mas já com índices de movimento (ao aproximarmo-nos do fim desta era, a fotografia assim como o cinema são a prova cabal desta passagem) poderá reflectir o que se entendia por talento. E o agora, se esta nossa era se caracteriza por algo, mais não pode ser do que o constante movimento, ritmo, que se vem resumindo naquilo que Paul Virilio (1998) assinalou como a economia da velocidade.

Para Virilio, a temporalidade foi sempre a primeira condição política. Virilio defende que a formação da cidade (polis), não depende dum efeito geográfico. Os limites e as fronteiras que demarcam o interior da cidade (incluindo a cidade cívica e política) são construídos e estruturados numa relação de velocidades; os que estão “dentro” apresentam vantagens em relação aos que estão “fora” precisamente pelo avanço que representa estar “dentro” – o que implica que tenham conseguido atrasar os “seus outros” na sua existência cívica, política e de identidade³⁰.

De acordo com a etimologia da palavra signo, consideramos aqui os signos como veículos de sentido existentes numa cultura: palavras, sons, imagens que encerram significados – algo que é equivalente ou em vez de. São, nesse sentido, substâncias significantes (por vezes com multi-sentidos). Eles estão, por sua vez, organizados em sistemas de significação (linguagens). Roland Barthes (1987) considera o *séméion*, (o signo) o terceiro ponto de partida possível do *entimema*³¹, é um índice mais ambíguo pois como o confirma o exemplo: Vestígios de sangue fazem supor um crime, mas não são dele uma certeza. É neste sentido que se começa a estruturar a questão do contexto.

³⁰ Cfr., Virilio, Paul, *Vitesse et Politique*, Paris: Galilée, 1977; Virilio, Paul, *Open Sky*, Londres: Verso, 1998.

³¹ O entimema para os aristotélicos é um silogismo baseado em verosimilhanças ou signos, e não no verdadeiro e no imediato (silogismo científico);...é um silogismo retórico... desenvolvido ao nível do público, a partir do provável, uma dedução cujo valor é concreto estabelecido com vista a uma apresentação. Desde Quintiliano e na Idade Média (desde Boécio, o entimema é definido não pelas suas premissas, mas pelo carácter elíptico da sua articulação. É um silogismo truncado pela supressão (no enunciado) de uma proposição cuja realidade parece, incontestável, e que por essa razão é apenas conservada no espírito... um homem é mortal, logo Sócrates é mortal; Sócrates é mortal, Sócrates é um Homem, logo mortal, etc. O lugar de onde partimos para percorrer o agradável caminho do entimema são as premissas. ... é a nossa certeza humana. O que é que consideramos certo? 1. o que está ao alcance dos nossos sentidos, o que vemos ou ouvimos: os indícios seguros, *tekmería*; 2 o que está ao alcance do sentido, aquilo em que os homens geralmente estão de acordo, o que está estabelecido pelas leis, o que passou a ser usual, (“existem deuses”;) são os verosímeis, *eikota*, ou genericamente o verosímil, (*eikos*);³ entre estes dois tipos de certo humano, Aristóteles coloca uma categoria mais fluida: os *séméia*; os signos (uma coisa que serve para fazer entender outra, per quod alia res intelligitur)

Para que um signo constitua prova são necessários outros signos simultaneamente; para que o signo deixe de ser polissémico é preciso recorrer ao contexto. Como habitualmente fazemos, mesmo sem nos apercebermos, impomos aos objectos e imagens (signos) que nos rodeiam um sentido que é dado por uma leitura quase imediata de códigos que estão adjacentes a certos gestos, imagens e comportamentos (objectos associados a status, padrões sociais, estados de espírito, etc). A semiologia tenta centrar-se numa reflexão sistémica das possíveis leituras que nós damos ao mundo, uma vez que o nosso enquadramento e os nossos valores sociais, ideológicos, éticos e espirituais, estão entroncados nelas. A primeira tentativa é a de criar um princípio de classificação que permita ordenar um imenso conjunto de possibilidades, através da significação (que fornece esse princípio), assim como das determinações (económicas, históricas, psicológicas), pré-existentes.

Como a complexidade dos signos que inundam o mundo é superior à das letras do alfabeto ou aos sinais de trânsito, interpretar os seus possíveis significados é sempre um processo exigente e que esbarra no lado imediato e formal (Barthes chama-lhe inocente) dos objectos. É obrigatório um esforço permanente de observação para nos integrarmos na elaboração e no conteúdo das mensagens. Tudo se complexifica se pensarmos que o sentido/significado, de um objecto não pode ser analisado isoladamente do seu contexto, "Se eu estabelecer que os blue-jeans são o signo de um certo dandysmo adolescente, (...) mesmo que multiplique estas equivalências para constituir listas de signos como colunas de um dicionário, não terei descoberto absolutamente nada. Os signos são constituídos por diferenças."³² O carácter classificativo (não fenomenológico) da distinção entre significado, significante e significação encerra uma dificuldade de representação gráfica/visual do signo.

No entanto, como já notado acima, podemos separar ainda os signos em dois grandes grupos de modo a existirem segundo vontades distintas: os *intencionais* ou artificiais (a origem está na vontade do homem) e os *não intencionais* ou naturais (os que se originam na natureza e mormente são interpretados à posteriori). Ambos, no entanto, segundo Martin Joly (1996), acarretam uma qualidade de ausência³³ que se encontra precisamente nas imagens de todos os géneros, existe como que uma delonga quando perante a representação (da tradução objectiva à abstracção), um ocupar de lugar, tentar se fazer passar por uma outra coisa qualquer (a noção de mapa é um bom exemplo).

As leituras não são nunca isentas, o que faz com que a triangulação de Peirce (1978), [significado (interpretante), referente (objecto) e significante (representamen)³⁴], continue a ser válida (de facto, a sua estrutura demonstra a dinâmica de qualquer que seja o signo – natural/intuitivo ou cultural/

³² Barthes, *op. cit.*, p.150.

³³ Jolly, *op. cit.*, 1996.

³⁴ Cfr. triângulo supra, p.141.

intelectual), apesar de todas as outras variações e a sua diferenciação de Saussure (1974), que apontava no sentido de ser uma entidade mental de duas figuras que se interrelacionavam (um significante e um significado), "Ainsi, il entre une grande part de convention (de symbole) dans la représentation visuelle ; une icône (comme le drapeau américain) sera symbolique (une étoile = un État) ; certains indices (tels que la trace de pas) peuvent avoir un aspect iconique, de ressemblance ; le symbole lui-même peut n'être pas dénué d'aspect iconique (la balance représentant la justice évoque l'équilibre du jugement) ou indiciare (le langage lui-même comprend cette dimension, par exemple dans l'onomatopée ou même dans l'organisation de la phrase et l'ordre des mots). De même un symbole verbal comme un impératif (« sortez ! ») est le plus souvent doté d'une valeur de signal."³⁵

Saussure acreditava que a tarefa básica da semiologia seria o estudo dos signos no cerne da vida social, o que implicava, reconstruir sistemas semânticos de objectos (alimentação, moda, ritos, música, arte). Esta tarefa está incompleta, ou mesmo por fazer, no entanto o caminho percorrido pela semiologia até então permitiu encontrar outras tarefas válidas, como por exemplo, estudar a forma como se atribui um sentido extra, não tão preciso, mas forte e ideológico com o primeiro sentido do objecto (função primeira que o define), ou seja o *sentido conotado dos objectos*, "Um grande plano de um revólver não significa "revólver" – unidade lexical puramente virtual –, mas significa pelo menos e sem falar das conotações, "eis um revolver". Ele traz consigo a sua actualização, uma espécie de "ei-lo aqui"."³⁶ A relação psicológica (mental) que estabelecemos com os signos não deve ser absolutamente decalcada da sua natureza signica.

Um signo digital, em particular, não é necessariamente um empecilho no acesso à imagem. Pelo contrário, os signos digitais³⁷ (como as palavras) podem dar azo a representações mentais imagéticas extraordinariamente ricas e todos nós temos essa experiência (literatura ou conceitos verbais), "A imagem mental corresponde à impressão que temos quando, por exemplo, lemos ou ouvimos a descrição de um lugar, de *vê-lo* quase com se estivéssemos lá. Uma representação mental é elaborada de maneira quase alucinatória, e parece tomar emprestadas suas características da visão. *Vê-se*."³⁸ De outro modo os signos



170. *Cock & Gun* (1982), Robert Mapplethorpe, brosmuro (50 x 40 cm).

³⁵ Joly, *op. cit.*, 2002, p.33.

³⁶ Metz, Christian, *Photograph and Fetish*, in *The Critical Image: Essays on Contemporary Photography*, Seattle: Bay Press, Sjoers, Carol, (ed.), 1990, pp.155-164.

³⁷ Segundo Göre Sonesson (2004), uma das metáforas mais antigas, do mundo dos computadores, defende que a escrita e a língua falada são da categoria do digital e a imagem é analógica. Não implica que a imagem seja icónica, mas que apresenta continuidade, como o mundo real. A semiótica quis fazer acreditar que todos os sistemas de significação funcionavam como a linguagem verbal. A língua/Idioma é composto por pequenas partes, as palavras, que possuem expressão e conteúdo e que se podem dividir em partes cada vez mais pequenas, que só fazem sentido no campo da expressão (fonema, grafema) e também em pequenas partes independentes da expressão e ao nível do conteúdo (semas). Além disso o signo linguístico é considerado arbitrário em dois sentidos: a expressão, o som, não se assemelha ao sentido ou conteúdo (as diferenças notam-se entre línguas diferentes) e o signo na totalidade não está determinado pelo mundo da percepção. Foi por estes motivos que vários semióticos foram da opinião que a imagem também deveria ser divisível em partes pequenas e arbitrárias (René Lindekens, Jean-Marie Floch, Felix Thürlemann, Groupe u e Umberto Eco, como os mais proeminentes).

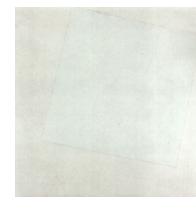
³⁸ Jolly, *op. cit.*, 1996, p.19.

visuais podem desenvolver representações mentais com um elevado grau de esquematização, abstracção e distância relativamente ao real.

Assim sendo, podemos concluir que existe, uma espécie de fuga do objecto (completamente assumido no objecto artístico) em direcção ao subjectivo; e por isso, poderemos afirmar que o objecto desenvolve no homem uma espécie de incongruência, um sentido de um não-sentido; ele está ali para significar que não tem sentido; assim, mesmo nessa perspectiva, encontramos-nos num clima de certo modo semântico. Consequentemente, não há nenhum objecto que escape ao sentido³⁹. O sentido, no entanto, não é estritamente consignado pelo objecto, uma vez que ele é polissémico. Um objecto oferece geralmente, várias leituras possíveis (sentidos), sendo que essa multiplicidade não implica variados observadores mas, inclusive, sucede com o mesmo indivíduo. A situação ou contexto e o nível cultural, social do sujeito condicionam a leitura do objecto que apela, a nível individual, por leituras de nível psicanalítico, sendo que isto não anula a natureza ordenada e codificada do objecto⁴⁰.

Não existe, de facto, uma leitura de signos em estado “puro”, mas com aspectos preponderantes, o que os pode tornar particularmente icónicos, simbólicos, etc. Um signo isolado não é suficiente para ser evidência e reclama a presença conjunta de outros signos. Esta condição, imposta pela polissemia dos signos, aponta para o contexto em que ocorre, como solução de leitura. O contexto/sentido é sempre uma questão de cultura, um produto dela; em sociedade as questões de cultura estão incessantemente a ser naturalizadas, reconvertidas em natureza pelas palavras, fazendo-nos quase crer numa situação meramente transitiva do objecto. O mundo funcional, em que acreditamos estar inseridos, afinal é (por via dos objectos) um mundo de sentido; a funcionalidade dá origem ao (objecto) signo, mas o signo é reconvertido no contemplação de uma função, “Creio que é precisamente essa conversão da cultura em pseudo-natureza que pode definir a ideologia da nossa sociedade”⁴¹.

As imagens (signos) nascem da cultura, tornam-se elementos culturais e são o testemunho histórico dela, não obstante a partilha dos seus significados apresentar-se como uma prioridade. Já em 1939, Erwin Panofsky afirmara que, “Iconographical analysis, dealing with images, stories and allegories instead of with motifs, presupposes, of course, much more than that familiarity with objects and events which we acquire by practical experience. It presupposes a familiarity with specific themes or concepts as transmitted through literary sources, whether acquired



171. *Composição*
Suprematista:
Quadro Branco Sobre
Fundo Branco (1918),
Kazimir Malevitch,
óleo sobre tela (79 x
79cm).



172. *La Grande Vague* (1831),
Katsushika Hokusai (1760-
1849), estampa colorida da
série *Trente-Six Vues du mont*
Fuji (*Fugaku sanjurokkei*),
publicado em 1831.

³⁹ Para encontrar objectos privados de sentido seria preciso imaginar objectos perfeitamente improvisados, o que não se consegue fazer acontecer na prática, pois a função de um objecto torna-se, sempre, pelo menos o signo dessa mesma função: na nossa sociedade não existem objectos sem uma espécie de complemento de função, que faz com que os objectos pelo menos se signifiquem sempre a si mesmos.

⁴⁰ Segundo Barthes (1987) se descêssemos ao mais profundo do individual, nem por isso escaparíamos ao sentido. Propondo o teste de “Rorschach” a milhares de indivíduos, chegar-se-ia a uma tipologia muito estrita de respostas: quanto mais se entra na reacção individual, mais se encontram sentidos de certo modo simples e codificado.

⁴¹ Barthes, *op. cit.*, p.180.

by purposeful reading or by oral tradition. Our Australian bushman would be unable to recognize the subject of a Last Supper; to him, it would only convey the idea of an excited dinner party. To understand the iconographical meaning of the picture he would have to familiarize himself with the content of the Gospels."⁴².

A questão da linguagem coloca-se de novo: poderão traduzir-se em palavras/textos os significados das imagens? As imagens (no mundo da arte ou não) tem por função imediata "comunicar", mas num certo sentido não nos dizem nada. Os criadores tendo as suas próprias mensagens, ideias, não produzem preocupados com a interpretação futura dos críticos ou historiadores. A interpretação das imagens/mensagens é em geral tratada pela iconografia ou iconologia.

A iconologia poderia ser definida, segundo W.J.T. Mitchell (1986), como a ciência que estuda o *logos* (as ideias, palavras, ciências ou discursos) dos *Ícones* ou seja, o estudo das ideias de imagens e semelhanças; utiliza "uma retórica das imagens", no sentido do que prenunciam as imagens. Mitchell Considera que as imagens, no seu sentido literal, estão relacionadas com noções de imagens mentais, imagens verbais ou literárias e no conceito mais comum de criadores de imagens, "Images are not just a particular kind of sign, but some-thing like an actor on the historical stage, a presence or character endowed with legendary status, a history that parallels and participates in the stories we tell ourselves about our own evolution from creatures "made in the image" of a creator, to creatures who make themselves and their world in their own image."⁴³. Nos anos trinta, o emprego de ambos os termos (iconologia e iconografia) associou-se com a reacção da análise, eminentemente formal, da pintura em termos de composição ou cor, em detrimento da temática.

A prática da iconografia pressupõe, assim mesmo, uma crítica à ideia preconcebida do realismo fotográfico, próprio da nossa cultura do instantâneo. Entre o séc. XVI e XIX, a iconologia, que é tida como a "ciência das imagens", é quem dita as regras da representação. A obra fundamental que introduziu este conceito foi o livro de Cesare Ripa (1560-1623), *Iconologia*, publicado pela primeira vez em 1593. As descrições e as ilustrações deste livro exerceram uma influência muito importante nas obras produzidas entre o séc. XVII e XVIII. Publicaram-se até aos meados do séc. XIX imensos manuais iconográficos que continuavam a desenvolver as ideias de Cesare Ripa, onde se podem encontrar essencialmente descrições de figuras humanas, acompanhadas de atributos distintivos, que personificavam ideias filosóficas e morais. No entanto, no séc. XIX, o termo iconologia passou a ser utilizado com um significado diferente, servindo sobretudo para designar um método de interpretação das obras de arte.

O grupo mais famoso de iconógrafos foi o da escola de Warburg, de Hamburgo. Deste grupo faziam parte Aby Warburg (1866-1929), Fritz Saxl

⁴² Panofsky, Erwin J., *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*, Boulder: Westview Press, 1972, p.11.

⁴³ Mitchell, W.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago: The University of Chicago Press, 1986, p.9.

(1890-1948), Erwin Panofsky (1892-1968), Edgar Wind (1900-1971), e Ernst Cassirer (1874-1975).

Em 1912 Aby Warburg⁴⁴ (1866-1929), apresentou, no Congresso Internacional de História da Arte em Roma, um relatório, que fez sensação, sobre os frescos pintados entre 1476-84, por Francesco del Cossa (1436-1478) e os seus colaboradores, no Palácio de Schifanoia, em Ferrara – Itália. O método de Warburg foi adoptado na tentativa de se perceber o significado e qual o papel que a Antiguidade desempenhava para a civilização europeia da Idade Média e da Renascença. Warburg, seguidor de Burckhardt, Nietzsche e de Hermann Usener, queria traçar a vida póstuma das imagens criadas pela Antiguidade clássica e por todo o Renascimento humanista.

Partindo das fórmulas de expressão usadas pelos artistas da Renascença no vocabulário da arte antiga, Warburg consegue interpretar conteúdos até então ignorados ou desconhecidos. A sua influência sobre o estudo histórico da arte, associado à do filósofo Ernst Cassirer (1874-1945), que estudava a civilização humana como conjunto das “formas simbólicas” das diferentes atitudes filosóficas, foi decisiva para o desenvolvimento do método “iconológico”. Warburg estabelece a concepção de que é através da imagem que uma civilização forma a sua expressão e conjuntamente com a ideia, desenvolvida por Cassirer, da arte como “forma simbólica” das atitudes fundamentais do espírito humano, ficaram lançadas as bases de uma elaboração sistemática do um novo método que permite analisar as obras de arte partindo do seu conteúdo.

Investigando a recorrência de formas de movimentos expressivos (gestos dotados de um *pathos*) na obra de Sandro Botticelli (1445-1510), começa a perceber a história da arte em termos de uma memória de imagens que se vão fazendo aparecer como sintomas, denotando uma cadência histórica da expressão humana que se faz sentir nos temas recorrente. O adjetivo “iconológico” apareceu com esta função, entre 1907 e 1912, na expressão “análise iconológica” de Warburg que utilizava o adjetivo “iconológico” apenas de vez em quando, sendo que o conceito da “iconologia” foi introduzido por Godefridus Johannes Hoogewerff (1884-1963) e desenvolvido por Erwin Panofsky (1892-1968). Os pioneiros do novo método do estudo do conteúdo das obras de arte, adoptaram o termo antigo “iconologia” para distinguir o seu método da “iconografia”, esta considerada por eles como a identificação e a descrição dos assuntos (temas), de símbolos e atributos na arte.

Para Warburg, Hoogewerff e Panofsky, a iconologia é uma iconografia no sentido profundo, insatisfeita pela identificação do assunto e os elementos do simbolismo convencional, que procede a uma interpretação do significado, que um assunto ou um símbolo possui numa obra de arte como expressão de uma filosofia e duma concepção do mundo. A iconologia,



173. Alegoria de Março : Triunfo de Minerva (1476-84), Francesco del Cossa, fresco, (500 x 320 cm).



174. Primavera (1482), Sandro Botticelli, têmpera sobre madeira (203 x 314 cm).



175. O Nascimento de Vénus (1485) Sandro Botticelli, têmpera sobre tela (172.5 x 278.5 cm).

⁴⁴ Aby Warburg nasceu em Hamburgo, herdeiro de um dos bancos mais influentes da Alemanha de então. Estudou arqueologia e história da Arte, fez uma tese de doutoramento sobre a obra de Sandro Botticelli e foi o responsável do projecto *Mnemosyne*.

como é concebida por Panofsky (1995), é uma iconografia interpretativa, que se torna uma parte integral do estudo da arte, em vez de limitar-se a ser uma constatação estática anterior a outras análises. Em 1939 publica *Studies in Iconology*, onde se resume a aproximação do grupo e onde distingue três níveis de interpretação correspondendo a outros tantos níveis de significação da obra. O primeiro destes níveis seria o da descrição pré-iconográfica, relacionada com o significado natural e consiste em identificar os objectos (edifícios, árvores, animais, pessoas, etc.) e situações (festas, procissões, batalhas, etc.); o segundo nível é o da análise iconográfica em sentido estrito, relacionado com o significado convencional (reconhecer que é uma cena da última ceia, de um casamento célebre, de uma batalha histórica, etc.); o terceiro nível seria o da interpretação iconológica, em que o interesse versa sobre um significado interno ou sobre os princípios subjacentes que revelam o carácter básico de uma nação, uma classe social, religião, época, filosofia, etc. – é a este nível que as imagens podem prestar um testemunho útil à história da arte e da cultura. O que Panofsky e os seus colegas (escola Warburg) fizeram foi aplicar ou adaptar ao mundo das imagens uma tradição alemã de interpretação das palavras, leis, ou textos de natureza vária (Hermenêutica).

Contudo, o termo iconologia foi empregue por diversos historiadores de forma distinta. Ernst H. Gombrich (1909-2001), por exemplo, utiliza-o como que aludindo à reedificação de um projecto plástico, uma delimitação significativa do projecto, devido à suspeita que tinha de que a iconologia de Panofsky não era mais do que uma designação alternativa do ensaio de ler as imagens como expressões do *Zeitgeist*⁴⁵. Gombrich (1994) afirma que olhando para uma obra de arte o observador projecta sempre informação extra, sua, que provavelmente nem é dada por ela. A iconologia é mais especulativa e os iconólogos correm o risco de descobrir nas imagens justamente o que já sabiam que se ocultava atrás delas, isto é o *Zeitgeist*. Também se pode acrescentar que o método iconográfico carece de dimensão social e que mostra indiferença pelo contexto social.

O objectivo de Panofsky, que se mostrou sempre notoriamente indiferente, quando não hostil, à história social da arte, era descobrir o significado da imagem, sem interesse no público-alvo. É possível, porém, que o artista que realizava a obra, o patrono que a encomendava e outros observadores da época partilhassem visões distintas da mesma obra. Se fixarmos a nossa atenção no método que, segundo Peter Burke (2001), exemplifica a interpretação podemos assinalar três pontos: o primeiro, é que ao tentar reconstruir o que pode chamar-se programa iconográfico, os estudiosos frequentemente põem em relação imagens que os acontecimentos separaram, tipo quadros que originalmente se suporiam para serem vistos juntos e que actualmente estão dispersos pelas galerias e museus do mundo; o segundo ponto, é a necessidade de que os iconógrafos

⁴⁵ Palavra alemã que designa "espírito do tempo".

prestem atenção aos detalhes para identificar os artistas e os significados culturais; o terceiro ponto, é que os iconógrafos normalmente se dedicam a justapor (sendo ou não adequadas) textos e outras imagens à imagem que pretendem interpretar (alguns textos encontram-se dentro da própria imagem em inscrições). Nunca haveria certeza da acurácia destas justaposições. Panosky insistia que as imagens formam parte de uma cultura total e não podem perceber-se se não se tem um conhecimento dessa cultura. Para interpretar a mensagem é preciso estar familiarizado com os códigos culturais; uma vez mais a ressalva à importância do contexto, conforme tem vindo a ser demonstrada ao longo deste ponto, "One thing a critical iconology would surely note is the resistance of the icon to the logos. Indeed, the cliché of postmodernism is that it is an epoch of the absorption of all language into images and "simulacra," a semiotic hall of mirrors. If traditional iconology repressed the image, postmodern iconology represses language. This is not so much a "history" as a kernel narrative embedded in the very grammar of "iconology" as a fractured concept, a suturing of image and text. One must precede the other, dominate, resist, supplement the other. This otherness or alterity of image and text is not just a matter of analogous structure, as if images just happened to be the "other" to texts."⁴⁶

A fotografia pode representar um momento de ruptura dentro da história da imagem pelo aperfeiçoamento da reprodutibilidade de signo, na separação entre o tipo e os seus exemplares e também pela aproximação do mundo virtual, no sentido em que contribui para a anulação da distinção entre expressão e conteúdo. "La imagen es primero superficie. Y como superficie se vuelve signo."⁴⁷ Uma vez criada pode repetir-se infinitamente. A psicologia da percepção defende que a imagem está baseada essencialmente, em relações de igualdade ou semelhança, por sinal icónica, e que se analisa em parcelas – Sonesson (1989)⁴⁸. A imagem necessita da presença do espectador para a perceber como signo. A qualidade ou técnica de execução da imagem é percebida a par com o que ela representa.

Da mesma importância que a questão da iconicidade, temos a experiência e a proximidade, que são também uma parte da mensagem e talvez um dos seus pressupostos; na herança social da fotografia ela funciona como um testemunho da verdade, mas esta função quando é transportada para a imagem de síntese, cujo plano de expressão é semelhante ao da fotografia, vê-se complexificada pela tecnologia. Quando a imagem de síntese for mais utilizada que a fotografia (e que provavelmente o virá a ser um dia), aí estaremos preparados para entender outras relações, além da sequência da



176. Marilyn Monroe (1953), Milton H. Greene (1922-1985), fotografia p&b (40 x 40 cm).

⁴⁶ Mitchell, W.J.T., *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: The University of Chicago Press, 1994, p.28.

⁴⁷ Sonesson, Göran, De la Reproducción Mecánica a la Producción Digital en la Semiótica de Imágenes in Revista Electrónica – Razón Y Palabra, Abril – Mayo 2004 (nº 38), p. 1 retirado de : <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n38/gsonesson.html> (acedido em 19 Julho de 2004)

⁴⁸ Pode-se fazer o download do livro Sonesson, Göran, *Semiotics of Photography: On Tracing the Index*, Lund: Lund University, 1989 em: <http://www.arthist.lu.se/kultsem/pdf/rapport4.pdf> (acedido em 10 de Março de 2004).

lógica: objecto (real), referente (motivo), objecto (imagem), verdade (real). Uma diferença entre a imagem de síntese e a imagem fotográfica pode ser a distinção entre o instante original e o processo que se segue, implicando o posicionamento da realidade como que antecipando-se (imagem digital) ou posteriorizando-se (imagem fotográfica) em relação à imagem.

Segundo Philippe Dubois (1990), as primeiras teorias semióticas da fotografia trataram-na como que espelhando a realidade (como um ícone); seguiram os que defenderam a convencionalidade de todos os signos e que consideraram a fotografia como uma versão codificada da realidade (como símbolo). Hoje a fotografia é vista como um índice, uma marca deixada pela presença do referente. Não se reveste de muita utilidade a distinção se a fotografia é icónica, simbólica ou indexical, melhor será tentar estabelecer uma configuração específica destas relações no signo fotográfico. Isto porque, a indexicalidade aplicada aos signos implica uma relação (logo, duas entidades *i.e.* expressão e conteúdo) com a possibilidade de participação da iconicidade ou do simbolismo.

Se a semelhança for a propriedade que caracteriza a iconicidade, quando se torna signo, a indexicalidade provém (segundo Peirce) da “conexão real” ou da “existência em comum”. A fotografia não fica definida se a indexicalidade em questão for uma relação entre os fotões e a película fotográfica, pois não aparece entre os mesmos objectos além da função semiótica, quer dizer entre as coisas representadas e os objectos⁴⁹. A fotografia não serve somente como indexicalidade dos objectos, mas também dos meios (tipo de película, de lente, de câmara fotográfica, etc.) empregues na sua obtenção. A relação entre a superfície da imagem e o referente pode funcionar como uma relação de índice quando, por exemplo, a força aérea procura construções militares dos inimigos, através do reconhecimento fotográfico de uma região; ou quando se utiliza fotografia em desporto para confirmar um fora de jogo ou uma falta. A indexicalidade da fotografia não pode ser a relação primária do signo. A fotografia deve ser vista como um signo icónico⁵⁰. Eco (1989) acrescenta ainda que a fotografia é a imagem do momento, “espelhos que congelam a imagem”, “A imagem reflectida congela-se sobre a superfície, mesmo quando o objecto desaparece. Finalmente instituímos uma relação de ausência entre antecedente e consequente. Não teremos, todavia, eliminado a ligação causal entre referente originário e imagem.”⁵¹.

⁴⁹ Philippe Dubois mostra-se coerente com o seu conceito de fotografia como um índice, pois considera o fotograma como caso típico; se este é o tipo de fotografia a explicar, nunca caracterizará o que geralmente é considerado como uma fotografia prototípica (um imagem onde se pode reconhecer o referente). Dubois, Philippe, *L'Acte Photographique*, Bruxelles: Labor, 1990.

⁵⁰ A escola de Praga tem a iconicidade como dominante do signo fotográfico, utilizando a indexicalidade como meta.

⁵¹ Eco, Umberto, *Sobre os Espelhos e Outros Ensaio*s, Lisboa: Difel, 1989, p.39.

II.2 De que nos falam as imagens

Quando procuramos perceber do que falamos quando usamos o termo imagem, logo nos deparamos com a necessidade de criar fronteiras (limites), para melhor definirmos o nosso ponto de vista. Dentro das várias possibilidades do uso do termo imagem⁵², a que aqui analisamos está obrigatoriamente comprometida com a visão, uma vez que esta tese se orienta, dentro dos estudos de arte, para as artes plásticas.

Assim, podemos partir da própria visão como elemento que circunscreve o campo da acção, ou seja, temos duas possibilidades de inclusão que orientam e organizam o que é uma imagem para o estudo das artes plásticas. (1) *Tudo o que vemos* – o que nos levanta problemas de interpretação primários, enquanto campo abrangente, pois ao depararmo-nos com cenas do foro natural (tipo tempestades, pôr do sol, etc.) sabemos que não estamos a lidar com intencionalidades humanas – onde só a representação dos fenómenos naturais é que faz tais fenómenos terem significado enquanto imagem (quer neste exemplo assim como em todas as representações); (2) *Aquilo que é produzido/criado pelo Homem e pode ser visto* – qualquer que seja o produto é obrigatoriamente invadido por um significado, que combate, inclusive, qualquer significado “natural/não premeditado” que o objecto/produto possa ter.

Partindo do princípio, apontado por Heidigger⁵³, que a intencionalidade é uma das características que faz o sentido da imagem – e que fortemente depende de questões culturais – a peça *Cabeça de Touro*, 1943, de Pablo Picasso, só ganhou significado e se tornou uma imagem da cabeça de touro depois da intenção que lhe foi emprestada, como se pode verificar nas próprias palavras de Picasso, “PICASSO, divertido, espreita a minha reacção: Adivinha como eu fiz esta cabeça de touro? Um dia encontrei num monte de objectos, todos misturados, um velho selim de bicicleta ao lado dum guiador enferrujado... Dum relâmpago associaram-se no meu espírito... A ideia desta *Tête de taureau* surgiu sem que eu tivesse pensado, apenas soldei os dois objectos... o maravilhoso no bronze é que pode dar aos objectos mais heteróclitos uma tal unidade que por vezes é difícil identificar os elementos que o compuseram. Mas é também um perigo: se víssemos apenas a cabeça do touro com prejuízo do selim da bicicleta e do guiador que a formaram, esta escultura perdia todo o interesse.”⁵⁴.



177. *Cabeça de Touro* (1943), Pablo Picasso, escultura de bronze (41 cm).

⁵² Termo que é aplicado a outras faculdades assim como a outras áreas: *Imagem mental* – como uma representação de um conceito (que podem ser palavras, abstrações, memórias, etc.), que se transformam e apresentam, paralelamente com as representações gráficas que se formam na mente (acordada ou a dormir, concentrado ou distraído); *imagem de marca* – a capacidade de ligar o produtor de um produto, ou de um serviço com o cliente, o público-alvo, utilizando métodos que acolhem conhecimentos da prática de muitas das ciências sociais (particularmente da psicologia, sociologia e economia).

⁵³ “The fundamental event of the modern age is the conquest of the world as picture. The word “picture” [*Bild*] now means the structured image [*Gebild*] that is the creature of man’s producing which represents and sets before. In such producing, man contends for the position in which he can be that particular being who gives the measure and draws up the guidelines for everything that is.” Heidegger, Martin, «The age of the Modern World Picture», in Druckrey, Timothy (Ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, p.59.

⁵⁴ Brassã, *Conversas com Picasso*, Porto: Livraria Civilização Editores, 1971, p.57.



178. Merda d'artista n. 89 (1961), Piero Manzoni, lata (6,5 x 4,8 cm)

No entanto, a ideia de tudo o que é produzido pelo homem deve sofrer ajustes, pois ao depararmo-nos com obras que utilizam “elementos/produtos” naturais (urina, sangue, cabelos, etc.) – como, por exemplo, os excrementos humanos na obra do artista, Italiano, Piero Manzoni (1933-1963) *Merda d'artista n. 89* (1961), que foram produzidos pelo artista – a sua função (mais do que a natural) é comunicativa/conceptual (que é o que faz a obra e não o excremento ele próprio). Não estamos perante um objecto artístico por causa do “produto natural” em questão (mesmo tendo sido produzido pelo artista), a sua designação consiste no tratamento dado àquele produto. O produto foi utilizado intencionalmente em termos de aquilo que representa (aversão, repugnância, etc.). A ideia de usar materiais intencionalmente em termos de “aquilo que representam”, ou podem representar, através de *intenções comunicativas* ou *funcionais*, é que outorga características “artísticas” aos produtos.

No conceito de Erwin Panofsky (1983) a obra de arte passa também pela intenção que se denota não só pela visão, mas pela manualidade que comportam os objectos, o que pode ser apontado como responsável pelo facto de imensas imagens no mundo da arte terem uma aparência meramente decorativa, “esteticizada”, sem inquietações intencionais “a man-made object demanding to be experienced aesthetically”⁵⁵. A ideia de que uma imagem é algo que foi criado ou produzido com a intenção de ter um efeito estético, comporta, segundo a origem Grega do termo *estética*⁵⁶, a faculdade de sentir (sem se interessar pela sua utilidade) que nos é formada pelos sentidos, o que se liga com a noção de percepção, “Communication graphics must succeed or fail within the context of visual perception. Perception is the psycho-physiological response of a person to a stimulus. Typically, perception refers to the visual sense, although all our senses “perceive.” Visual communication should be polysensory whenever possible.”⁵⁷.

Portanto, uma definição para imagem pode passar por, qualquer imagem que é produzida ou criada com a intenção de ser percebida. Claro que numa primeira abordagem temos como condição para ser percebida uma intenção visual e que transporta conotativamente, emprestado do termo *estética*, de algo que seja belo, o que acresce à definição acima tida como possível, qualquer imagem que é produzida ou criada com a intenção de ser percebida e de ser bela.

Sendo a segunda metade do séc. XX conhecida, ou melhor, designada como a «civilização da imagem», ou mais precisamente segundo Font

⁵⁵ Panofsky, Erwin, *Meaning in the Visual Arts*, Chicago: University of Chicago Press, 1983, p.37.

⁵⁶ *estética* [i/têtika]. s. f. (Do gr. αἰσθητική, fem. de αἰσθητικός 'que tem a faculdade de sentir'). 1. *Filos.* Ciência ou teoria do belo; parte da filosofia que trata do belo na natureza ou na Arte sem se interessar directamente pela sua respectiva utilidade ou moralidade, pelos sentimentos e emoções que ele desperta em nós...; a arte pela arte. 2. Conceção particular do belo. 3. Harmonia das formas, das cores, dos contornos, do movimento...; carácter artístico. *É notável a estética desta construção. A estética das formas na Arquitectura.* 4. Beleza física; beleza das formas do corpo. *Centro de estética ou instituto de beleza.* - *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa*, Lisboa: Verbo, 2001.

⁵⁷ Denton, Craig, *Graphics for visual communication*, Dubuque: Wm. C. Brown Publishers, 1992, p.39.

Doménec (1985) a «era da simulação; o mundo passa a ser absorvido, pelas imagens, num acto desesperado de consumo, que se regem por leis específicas, acabando por resultar numa única forma de ver e entender o próprio mundo.

Desde sempre que as imagens tiveram um papel de tal modo central na nossa cultura ocidental que em grande parte são as responsáveis pela construção que fazemos da realidade (da frase “*ver para crer*” de São Tomé (Thomas), enunciativa da força e poder da visão, podemos perceber os problemas que daí podem resultar⁵⁸). Ser pura matemática, condição que caracteriza a imagem digital como um dos maiores adventos da tecnologia, empurra-a para aquilo que é o virtual e suas consequências no plano da simulação, que na verdade poderá ser a chave para uma leitura diferente na nossa “cultura visual”. Cremos que, na verdade, ainda estamos no meio desta transformação e como tal difícil de se ajuizar, não obstante, talvez não seja disparatado fazer aqui um paralelismo com as mudanças ocorridas em vários períodos da história das artes plásticas, que ainda hoje se constitui por imagens.

Assim, com a perspectiva – utilização das leis geométricas descritivas que regem as leis da representação no espaço bidimensional – passamos da simbologia e esquematização medieval para uma representação pretensamente realista, que teve como principal consequência o afastamento do homem da ideia de divindade. Mais tarde, nos meados do séc. XIX (revolução industrial) passamos do “manual gráfico” (executado à mão) para o “fotográfico” (executado pela máquina), que teve como consequência o afastamento da “realidade”. Já no séc. XX com a passagem para o digital, vemo-nos a complementar a realidade com novas realidades. Portanto, se a forma como representamos está directamente associada à forma como vemos, a tecnologia tem efectivamente uma vertente e quota-parte, importante, de responsabilidade no modo como produzimos imagens.

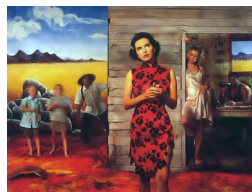
Segundo Hal Foster (1993) nós estamos sempre a ser desafiados a re-contextualizar as nossas percepções, “There is no simple Now: every present is nonsynchronous, a mix of different times. Thus there is never a timely transition, say, between the modern [we might read the photographic], and the postmodern [read “the digital”], our consciousness of a period not only comes after the fact: it also comes in parallax.”⁵⁹.

⁵⁸ “Ver para crer”. É por essa frase que geralmente nos lembramos de TOMÉ (Thomas). Mas afinal Quem é ele? O apóstolo Tomé ou Thomas, também era conhecido como Judas Tomé, e autor do *Livro de Tomé* [diálogo que Jesus teve com Tomé (Thomas) registrado por Matias] que foi encontrado em 1945, no alto Egipto na região conhecida por Nag Hammadi. Apóstolo que duvidava de Jesus e ficou conhecido como o incrédulo. Autor do “Quinto Evangelho” que foi mandado queimar pela Igreja Católica. Constantino, o imperador romano convertido ao cristianismo, convocou no ano 325 da nossa era, o célebre Conselho de Nicéia, para se aferir os evangelhos que tinham ou não o aval do Espírito Santo, resultando que os que não tinham fossem rotulados de Apócrifos. A partir de Nicéia, ou eram proibidos ou queimados os escritos que não fossem aprovados. No entanto, tal não acontece com o Evangelho de Tomé pelo facto de um monge gnóstico o ter copiado, encerrado numa urna e lavado para o Egipto, sendo encontrado cerca de 1600 anos mais tarde em 1945. Para saber mais:

http://planeta.terra.com.br/servicos/ecard/apocrifosonline/evangelhos_apocrifos/index.htm (acedido em 09 de Março de 2004). O filme *Stigmata* (1999), do realizador Rupert Wainwright – um filme de suspense – mostra como a igreja teme a popularização do Evangelho de Tomé.

⁵⁹ Foster, Hal, «Postmodernism in Parallax», *October*, winter 1993, (nº.63), p.6.

O significado de qualquer imagem não existe por si só de forma autónoma, pois quanto mais não seja ela está compreendida por todas as imagens que a antecede (quer seja directa ou indirectamente). Cada uma dessas imagens é em si, no que diz respeito a cada elemento que a constitui, relativa à própria produção da imagem contemporânea inserida no seu mundo das imagens, interrelacionada com o seu circuito cultural; como que tomando emprestado, assim como emprestando, referências e significados entre as imagens.



179. *Something More # 1* (1989), Tracey Moffatt, ciba-chrome (98 x 127 cm).

É a imagem o que mais influência a imagem. É comum nas artes visuais encontrarmos uma imagem fixa que nos remete para um filme, um filme que nos remeta para um "spot publicitário", este para uma pintura e assim, de forma não organizada, saltando de imagem em imagem. Através da re-interpretação, dá-se um fenómeno de reavaliação dos códigos e de todas as circunstâncias que circundaram a produção da imagem em questão, o que acaba por ter um valor bastante positivo, revivalista, para o nosso modo de entender o mundo⁶⁰. Permitir imaginar como o mundo pode ser "visto de outra forma", funciona, em certo sentido, como gerador de reacções ao pré estabelecido, permitindo-nos verificar a existência de uma "falsa continuidade" da história da arte. Pois se a "novidade" não é evidente, pelo facto de estar sempre, no seu início, bastante mascarada de reformulações de formas passadas, ela acaba por fornecer novos caminhos, sendo que não é simplesmente uma simples repetição, mas uma alteração do "velho" em algo "novo" (sendo portanto o "velho novo"), por outro lado isto proporciona-nos desconfiças que se deixam enunciar pela relação que estabelecemos com o "novo" como sendo algo de "velho" (o "novo velho").

Segundo Buck-Morss⁶¹ (1991), as imagens fotográficas pertencem a um tipo de "outra natureza" (second nature), que se revela numa densa produção de imagens, massificadas, transformadas em objectos simbólicos sendo ou podendo ser vistas como espectáculos e signos. De tal modo que é através de este campo de possibilidades que a imagem ganha o seu significado. O que faz com que sejamos levados a pensar que realmente não é a tecnologia que é o alvo da imagem, mas sim o seu contrário, a imagem é que é realmente o alvo da tecnologia, isto para uma condição do estudo das artes plásticas. O que representa uma transformação no sistema de

⁶⁰ Segundo Michelle Henning, a aposta do revivalismo é aconselhável na medida que faz com que se volte a pensar nas questões – veja-se, Henning, Michelle, «Art and public media – Part IV - digital encounters: mythical pasts and electronic presence», in Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge, 1995.

⁶¹ Trabalhando com os vastos documentos, citações e comentários de Walter Benjamin, os quais contém uma miríade de detalhes históricos que se encontram por de trás de uma sociedade de consumo, esta professora de teoria social e filosofia política, de algum modo torna visível uma estrutura conceptual que dá a estes amontoados/fragmentados elementos uma coerência filosófica. Segundo Susan Buck-Morse, é através de uma "procura do que é que está por de trás das imagens", para Benjamin, que nos alerta para a relevância da imagem como a "a palavra final". Buck-Morss, Susan, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project (Studies in Contemporary German Social Thought)*, Cambridge: MIT Press, 1991.

representação mais do que na própria representação. As imagens passam a ser utilizadas de uma forma racional e pragmática. De um modo geral esta visão implica a organização de uma ordem tendo em vista um lucro, que geralmente se traduz em lucro material, uma verdadeira economia⁶², situação que governa o nosso mundo sócio-cultural.

Com os desenvolvimentos da tecnologia electrónica através da difusão dos meios de comunicação de massas – da televisão à imprensa, os ditos mass-media – as imagens deixam de pertencer ao lado humano espaço-temporal e passam a pertencer ao quotidiano da comunicação de massas. As imagens passam a ser um subproduto orientado do capitalismo com o objectivo de vender mais e não são produzidas para serem consumidas pelo singular, mas pelo plural.

É provável que nada possa explicar como as imagens aparecem e desaparecem e porque é que são elementos carregados de significado. Existe quase como que uma religiosidade fanática desta «civilização da imagem» em possuir imagens que estão associadas sobremaneira à ideia de desejo – aquilo a que se aspira ou de que se tem vontade. Devemos reconhecer que o uso das imagens está para além do comum uso racional destas, ou seja, entender a imagem está para além da sua qualidade de representar, “O que significa que a vida parece revelar, hoje, um quase mistério de consubstancialidade com a imagem.”⁶³, pois sintetiza a forma irracional da utilização desta. Este modo de estar perante a imagem trás consigo uma “cegueira” própria, um advento da falta de lógica, que se explica porque as imagens na realidade não são para “ler”, mas para serem consumidas.⁶⁴

Todos nós, sempre que queremos formular e consequentemente transmitir uma ideia partimos fundamentalmente daquilo que cremos saber, quer seja através da aprendizagem convencional, empírica e cultural, quer seja através da experiência da realidade, individual. Comunica-se aquilo em que se acredita ser ou estar mais de acordo com o “ponto-de-vista” pretendido.

De um modo geral, e nas artes plásticas em particular, o elemento principal é o emissor – onde tem origem a mensagem, o seu objectivo é fazer com que ela passe, o que faz com que ocupe um papel central na exposição da comunicação – no sentido em que é o elemento (criador) a partir do qual tudo se desenvolve – o autor.

No entanto, numa das grandes formas de comunicação altamente dependente de imagens, responsável por imensas produções (e reproduções),



180. Calvin Klein Jeans, *Double Black* (2004), placar em Houston (Setembro de 2004).

⁶² Apesar da democratização do computador, as tecnologias que sustentam, em alta escala, a manipulação das imagens ainda são hoje em dia, comparadas com os meios tradicionais, absolutamente incomportáveis do ponto de vista financeiro, o que de algum modo faz com que a existir criação mediada pela própria tecnologia ela está dependente das leis do mercado.

⁶³ Cruz, Maria Teresa, «Técnica e Afecção», in Miranda, José A. Bragança, et al., *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, p.43.

⁶⁴ As imagens que circulam, ainda hoje, da Marilyn Monroe, assim como os ataques ao World Trade Center, em Nova York, no dia 11 de Setembro de 2001, são em si o ícone desta realidade da imagem hoje.

como a é a publicidade, vemos existir como que uma “subversão” desta noção/importância do criador no centro da ideia a comunicar, na medida em que esta usa meios de persuasão, através dos quais procura assentar as leis do desejo, utilizando, inclusive, sequências de imagens (códigos visuais) manipuladas de forma “subliminar”⁶⁵, transferindo para o observador o papel central, “O indivíduo é, de todos os lados, convidado a deleitar-se e a comprazer-se. Depreende-se que é agradando a si mesmo que se têm todas as probabilidades de agradar aos outros. No limite, a complacência e a auto-sedução conseguem até – quem sabe? – suplantam totalmente a finalidade objectiva sedutora. O empreendimento sedutor recai sobre si mesmo, numa espécie de «consumo» perfeito, mas o seu ponto de referência permanece sempre a instância do outro. Só que agradar tornou-se cometimento em que a consideração da pessoa a quem agradar é apenas secundária. Discurso repetido da marca na publicidade”⁶⁶.

As imagens, assim como todos os recursos utilizados pela publicidade, inscrevem mudanças, fabricam fascínio, logo, são elementos economicamente preciosos numa sociedade consumista (uma vez que dominam por encantamento). Este tipo de imagens “prometedoras”, geralmente usadas pela publicidade, tem por objectivo fazer com que a mensagem seja captada rapidamente e de algum modo, consequentemente, estimulem a nossa imaginação, fazendo com que, pela sua forte presença, sejamos “empurrados e pressionados” pelas leis da vontade a desejar, “Nas cidades em que vivemos, todos os dias vemos centenas de imagens publicitárias. Nenhum outro tipo de imagem nos aparece com tanta frequência.”⁶⁷. São imagens fugazes, sempre em constante “renovação” sem tempo para o tempo, pois só aparecem por instantes, o que faz com que sejam altamente dinâmicas, na medida em que (e para além de se terem “tornado em”), são “quase” objectos do quotidiano (sempre presentes; os outdoor, as paragens dos autocarros, os cartazes espalhados por todo o sitio, etc.), portadoras de forma, que em termos de psicologia enumeram uma Gestalt⁶⁸, própria do facto de serem transformadas em objectos, transportando na sua essência uma mensagem do particular para o colectivo.

A publicidade deve utilizar, para ser efectiva, imagens onde a significação é sem dúvida intencional. O significado da mensagem publicitada é formado *a priori* por certos atributos que se pretendem do próprio produto e que

⁶⁵ Durante o séc. XX a publicidade recorreu à psicologia «profunda», tocando no inconsciente dos consumidores através das técnicas conhecidas por “subliminares” de persuasão através da associação (trata-se de um processo de manipulação consciente das imagens por parte dos seus analistas de motivações), “Durante los años cincuenta, por ejemplo, en las pantallas americanas se mostraron anuncios de helados mediante flashes de décimas de segundo durante la proyección de películas comerciales. El público no sabía que había visto esas imágenes, pero en cualquier caso el consumo de helados aumentó.” – Burke, Peter, *Visto y No Visto: El Uso Dela Imagen como Documento Histórico*, col. Letras de Humanidad, Barcelona: Editorial Crítica, 2001, p.118.

⁶⁶ Baudrillard, Jean, *A Sociedade de Consumo*, col. Espaço da Sociologia, nº 3, Lisboa: Edições 70, 1981, p.110.

⁶⁷ Berger, John, *Modos de ver*, col. Arte & Comunicação, nº 3, Lisboa: Edições 70, 1972, p.133.

⁶⁸ No início do séc. XX, um grupo de investigadores, especialistas em psicologia, na Alemanha, chegaram à conclusão que os seres humanos tendem a processar estímulos visuais de forma semelhante, de forma natural estamos predispostos a ver estímulos espalhados como um todo, tentando organizar as formas/padrões em grupos onde o conjunto acaba por ser mais relevante do que unidade para formar significado, “Translated

tem que ser transmitidos o mais claramente possíveis, "If the image contains signs, we can be sure that in advertising these signs are full, formed with a view to the optimum reading: the advertising image is frank, or at least emphatic."⁶⁹.

Nesse sentido, as campanhas mais bem sucedidas são sem dúvida aquelas que conseguem tirar maior vantagem de uma imagem, apelando para o impacto visual sem recorrerem fortemente ao texto, tirando partido da combinação da imagem apenas com um reduzido número de palavras (como no exemplo das imagens produzidas por Oliviero Toscani para a Benetton). Desse modo, este tipo de imagens estão a concretizar a sua função mais através do conteúdo puramente imagético e menos através da recorrência gráfica da palavra escrita. Uma vez sendo fundamentais os aspectos visuais, procura-se a todo o custo a escolha de uma imagem que possa projectar um conceito – puro, exclusivo, especial, confiante, etc. – fazendo dessa forma com que seja a imagem a principal vinculadora da mensagem.

As imagens sempre estiveram, e estarão, associadas às sociedades que as produziram. A tônica constante neste processo a que se refere a imagem sempre andou em volta de dois tipos de mundos/realidades: o do público e o do privado. Na verdade um não vive sem o outro e para os comprometer ainda mais, são os mesmos actores que actuam em ambos os palcos. A exposição do privado encontra espaço sobretudo na sociedade assumidamente industrial, pois pode-se dizer que o privado, em termos de representação em imagens, não tinha expressão até ao século XIX, devido sobretudo a factores de ordem moral, a exposição do particular/privado não era tido como particularmente relevante ou interessante⁷⁰– aquilo que era representável ou era do domínio do religioso ou do socialmente correcto [e.g., *O Noivados dos Arnolfini* (1434)].

De um modo geral as imagens privadas (que se encontram com mais frequência nas paredes das casas particulares) são as fotografias de família e vídeos do mesmo género (embora estes, devido à tecnologia que lhes é inerente, sem visibilidade em termos de exposição tal como as imagens digitais, a sua relação com a exposição é de outra natureza, consequente da relação expositiva com o suporte⁷¹), que remetem para a produção



181. *Communication Benetton, Automne-Hiver* (1989), Oliviero Toscani.



182. *O Noivado dos Arnolfini* (1434), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (82 x 60 cm).

for us, that means that visual communicators laboring in mass communication must understand the social, economic, political, and artistic conditions that are part of the environment in which the communication will be received. Knowing that people are literally bombarded with information today, it is critically important that designs in *mass communication be simple*. Yet, that does not mean that designs should be so simple that they are boring. "Prevailing conditions" suggest that the Dionysian side of us needs vitality and some complexity to keep our attention, and a design that is too simple will not stand out from the competition." Denton, Craig, *op. cit.*, p.46.

⁶⁹ Roland Barthes, «Rhetoric of the Image», in Hall, Stuart, and Evans, Jessica (ed.), *Visual culture: the reader*, Londres SAGE, 1999, p.34.

⁷⁰ O privado, em termos de exposição, vai ganhando expressão à medida que se vai desenvolvendo o conceito do "Star System", com o desenvolvimento da fotografia, que deu origem, numa primeira fase, nas famílias com maior poder económico a poderem representar os seus ídolos e mais tarde alargado a toda a sociedade, cria-se a base para a representação massiva e assim o privado começa a entrar no público.

⁷¹ Cfr. no Capítulo I, infra, no ponto I.2.2 *Os suportes*.

“caseira”⁷², o que não quer dizer que não apareçam por vezes imagens “originais”, obras de arte ou não, de autores exteriores ao núcleo familiar, assim como reproduções (quer sejam fotografias ou pinturas –). É através destas representações familiares, que de um modo geral apresentam uma narrativa existencial – que se encontra de mãos dadas com a memória – que Jo Spence (1986) explora o conceito de auto-representação como orientador da auto-construção individual/particular vs colectivo/público.



183. Casamento de “André Fortin et Geneviève Despins” (1963).

Nas palavras de Don Slater (1995) as imagens representam uma identidade social, logo, as fotos dos casamentos, das graduações, etc., são exemplos de imagens de carácter particular com uma orientação pública, “The representation of rites of passage is part of a ritual evocation of a social ideal, and through this a social identity.”⁷³. Segundo John B. Thompson (1990) apelando para uma identidade quer de ordem colectiva quer individual, em termos de espaço, quando o público penetra o privado⁷⁴, a casa, torna este espaço, em parte, em público e portanto domestica em certa medida o espaço público.

As várias designações que ultimamente se tem atribuído à sociedade [embora todas elas significativamente sustentadas pelos seus analisadores - a sociedade do espectáculo (Debord, 1991), sociedade de comunicação (Breton, 1992), do consumo (Baudrillard, 1981)] não são capazes “*per si*” de nos dar uma designação correcta que não seja excludora – com forte razão se as incluirmos todas mais próximas estaremos de as designar de forma mais apropriada.

Portanto, partindo quer do espectáculo, da comunicação ou do consumo, a tecnologia (da fotografia ao vídeo passando pelo CD-ROM) passou a permitir a produção, manipulação e até, através da sua comercialização, a facilitar/promover a criatividade, dando ao utilizador comum o “poder” de se exprimir de forma criativa através das imagens, tornando, essencialmente, o aparelho fotográfico, ou melhor, as imagens do passado num instrumento eficaz ao serviço da simbologia – onde se verifica que a representação assume um papel central na constituição da vida familiar⁷⁵. No entanto, este tipo de representação, que muito assenta no passado, na memória, não é isento de intenção e consciência do futuro, pois as imagens que são produzidas são em si elementos fundamentais que compõem a sua



184. Rachael comprovando o seu passado a Deckard (1982), Ridley Scott, filme Blade Runner.

⁷² A produção “caseira” é em si sinónima de não profissional, *portanto amadora*. O facto de ser amadora reflecte a ausência comercial do produto e assim a sua relação com o afecto até pode ser vista como uma mais valia, pois o afecto é o atributo psíquico que dá valor e representação à realidade, “Os afectos valorizam tudo aquilo que está fora de nós, como os factos e os acontecimentos, bem como aquilo que está dentro de nós (causas subjectivas), tal como os nossos medos, os nossos conflitos e anseios. O afecto valoriza também os factos e acontecimentos do nosso passado e as nossas perspectivas em relação ao futuro.” – Afecto, in *Diciopédia 2003 [DVD-ROM]*, Porto: Porto Editora, 2003.

⁷³ Slater, Don, «Domestic Photography and Digital Culture», in Lister, *op. cit.*, p.134.

⁷⁴ De alguma forma esta relação entre a imagem e o “clã” está associada a um outro fenómeno muito presente nos nossos tempos, o passatempo, neste caso, familiar [as indústrias das imagens (tipo Hollywood) até designam esta forma de usar a imagem/tempo pelo “home entertainment”].

⁷⁵ No filme de Ridley Scott, 1982, *Blade Runner* (Warner Bros Company), a personagem Rachael (o mais avançado dos “réplicas”), ao descobrir que as suas memórias foram construídas numa ficção, não acredita no que lhe diz “Deckard” (o Blade runner) porque tem as fotografias da sua infância e dos seus parentes que em si constroem e justificam o seu passado.

operância para o futuro – legar o passado é construir o futuro. Perante isto, assim como o afirma Don Slater (1995), o aparentemente inofensivo álbum de família, que se encontra em todos os nossos lares, transforma-se num tipo de objecto de carácter metafórico onde as imagens das memórias “fixadas” passam a ícones, através dos quais a identidade se estabelece e estabiliza⁷⁶ (é aqui que se funda o nosso “primeiro museu imaginário”)⁷⁷.

Os factores temporais, passado e futuro, são as componentes do presente onde se forma a expectativa, que está fortemente associada à mais pura e primária lei do desejo – ser aquilo que ainda não sou⁷⁸. É ser aquilo que ainda não sou porque aquilo que o desejo representa não substitui o que não sou, mas já é enunciador. O que de algum modo deixa antever aquilo que virei a ser. E uma vez representado é já em si uma concretização, ainda que apenas e ainda dentro desta intenção que se traduz pelo desejo.

Estes passos que aqui enunciei, a expectativa e o desejo, apontam-nos o agente determinante da operância da imagem, a sedução, “Este efecto de descentrarse hacia delante, esta avanzada de un espejo de objetos al encuentro de un sujeto, es, bajo la especie de objetos anodinos, la aparición del doble que crea este efecto de seducción, de ese sobrecoger característico del trompe-l’oeil: vértigo táctil que describe el deseo loco del sujeto de abrazar su propia imagen, y con ello desvanecerse. Pues la realidad no es sobrecogedora más que cuando, nuestra identidad desaparece en ella, o cuando resurge como nuestra propia muerte alucinada.”⁷⁹. Ou seja, as imagens não só prometem como seduzem. Neste jogo de sedução entra em acção um outro elemento, o belo, que tem a ver com os factores de ordem estética que por sua vez estão associados a

⁷⁶ É de grande relevância e emoção as passagens do filme de Ridley Scott, 1982, *Blade Runner*, onde os “replicantes” são testados para atestar a sua veracidade enquanto máquinas... pois também é através das imagens do passado que nós comprovamos a verdade do nosso presente perante os outros.

⁷⁷ Através da memória individual, cfr. infra o ponto II.2.3 *O museu imaginário do sujeito*.

⁷⁸ Designa um anseio, que pode ser a libertação de um estímulo desagradável/repulsivo ou mesmo uma carência consciente, relativo a um esforço de obtenção do objecto desejado, consciente ou inconscientemente. O desejo, inconsciente, é a necessidade da repetição alucinatória de uma percepção anteriormente associada à satisfação – razão pela qual a sua relação com o sonho que é o local da realização dos recalcamientos. Para Sigmund Freud (1856-1939), o desejo forma-se a partir de uma exaltação ou de uma tensão resultante de uma necessidade interior, que só se pode atenuar com a obtenção do objecto específico. Logo, quando o indivíduo pensa na coisa desejada (o sentimento e a emoção que o indivíduo sente), está a criar ou a aumentar uma tensão psíquica, e o alvo da motivação leva-o a agir no sentido de satisfazer tal desejo (desejando algo, o indivíduo já se está a preparar para obter o fim em vista). Para Freud desejo é desejo inconsciente, portanto está ligado directamente ao recalque e à formação dos sintomas. É na teoria do sonho que Freud (1973) introduz o desejo. O desejo é inconsciente e o sonho é a realização dissimulada do desejo. Na obra, “A interpretação dos sonhos”, Freud elabora a concepção de vivência de satisfação, onde estabelece a diferença entre necessidade e desejo. A necessidade, nascida de um estado de tensão interna, é satisfeita (vivência de satisfação) por um objecto adequado. Por exemplo, a fome de um recém-nascido é satisfeita pelo seio enquanto objecto portador de alimento. O desejo produz-se a partir desta vivência de satisfação, dando origem à procura da identidade de percepção. A partir de uma necessidade satisfeita, desencadeia-se a procura para reencontrar a satisfação com a marca inaugural desta experiência, constituindo, assim, os processos e as leis, que regem o funcionamento do Inconsciente: o processo Primário, que visa a uma identidade de percepção e é regulado pelo Princípio de Prazer, e o processo Secundário, que visa a uma identidade de pensamento e é regulado pelo Princípio de Realidade.

⁷⁹ Baudrillard, Jean, *De la Seducción*, Madrid: Cátedra, col. Teorema, 2000, p.63. A sedução, que é uma das estratégias da aparência, situa-se mais para lá de todo o tipo de movimentos que pensa que é possível subverter os sistemas pelas suas infra-estruturas. Para a religião foi a estrutura do diabo. A sedução, nunca é a ordem da natureza, mas a do artifício.

cargas culturais (eventualmente derivadas de orientação educacional). E é nesta trama de valores que se decide o significado das imagens.

Deram-se desenvolvimentos muito importantes nas formas de ver ao longo dos séculos⁸⁰, que foram acompanhando e sendo orientadas pelas descobertas significativas no processo de armazenar e no processo de manipular as imagens. As novas tecnologias da imagem, que se baseiam na tecnologia digital, desafiaram, e continuam a desafiar, aquilo que nós entendíamos por imagem fotográfica tradutora de verdade científica do real, e daí derivou a nossa consciência, quer em relação à própria visão quer em relação à tecnologia ao serviço da imagem, formando e orientando essa mesma consciência responsável pela “formação” da realidade de uma forma diferente, pós-fotográfica.

Com a introdução do computador o desenvolvimento cultural tende a fundir/convergir cada vez mais a imagem fixa com a imagem em movimento, sob a forma de produtos multimédia – é um dos resultados da simbiose da informação e da imagem, pois tudo são dados, onde as imagens são submetidas às próprias leis dos sistemas de informação, criando e procurando através delas conteúdos de verdade. Por esse facto, este tipo de imagem, produto desta simbiose, imagem-informação, devido à sua forma tecnológica, o médium que lhe dá visibilidade, tem ilimitadas possibilidades, quer do ponto de vista da sua produção, que compreende a sua manipulação, passando pelo arquivamento, quer da sua própria divulgação (transmissão). O que torna viável, tecnologicamente falando, estas imagens e o que lhes dá uma continuidade evolutiva, mas por outro lado torna praticável a sua alteração, remetendo-a para a esfera da simulação. Nesse sentido, esta capacidade da tecnologia digital veio acentuar uma das grandes características da imagem que tem vindo a ser usada durante toda a história das artes visuais, ou seja, a sua relação ocidental com o poder e capacidade de controlo⁸¹, “The new image technologies have been shaped by, and are informed by, particular values of western culture: they have been shaped by a logic of rationality and control; and they are informed by a culture that has been, both militaristic and imperialistic in its ambitions.”⁸².



185. Cena O Triunfo da Vontade (1934), Leni Riefenstahl, filme.

Mesmo fazendo a apologia das tecnologias, não podemos falar da existência de imagens autónomas. Imagens que fossem em si sistemas geradores de verdades, que se manteriam afastadas de qualquer suspeita. Desde a imagem mental (imaginada) à representada (produzida em suporte) quer seja através da pintura ou da tecnologia digital, o que parece mais acertado concluir, do ponto de vista do poder e do controlo, é a

⁸⁰ Cfr. Capítulo I, desta tese, todo o ponto I.1 *Épocas demarcantes/proeminentes*.

⁸¹ Veja-se a relação dos romanos com a “Romanização”; a utilização, por parte da propaganda nazi, de *O Triunfo da Vontade* (1934), de Leni Riefenstahl, sobre os comícios em Nuremberga; e ultimamente, “Seis meses após os acontecimentos de 11 de Setembro e a destruição brutal das Torres do World Trade Center de Nova Iorque assistimos, há alguns dias atrás, à concretização do projecto «Towers of Light», inaugurado no mês de Março com honras de Estado.” - Maria Teresa Cruz, *Manhattan em Lisboa. Episódios da guerra das imagens*, in <http://www.interact.com.pt/interact5> (acedido em 10 de Março de 2004)

⁸² Robins, Kevin, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge, 1996, p.38.

concorrência de um bloco de imagens, onde se cruzam as virtualidades com as realidades que se pretendem transmitir. Todas as categorias em que se queiram agrupar as imagens, como por exemplo: imagens mentais, gráficas, fotográficas, pictóricas, cinematográficas, etc., na verdade acabam por formar simplesmente a mesma imagem. É necessário um reagrupar de todas as imagens e procurar o que há de comum em todas elas. Desta grande mancha que é a imagem, pouco se tem estudado e o que temos em forma de pensamento são reflexões que andam à volta de aspectos determinados, como no caso, por exemplo, de Roland Barthes, com a fotografia, ou de Gilles Deleuze com o cinema.

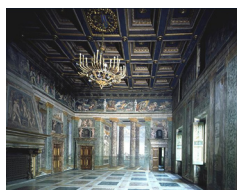
O interesse demonstrado por uma imagem, ou outra coisa qualquer, relaciona-se directamente com o interesse que o indivíduo, neste caso o observador, está sujeito por razões meramente do foro pessoal. A que Roland Barthes (1998), através do perscrutar da atracção chamou “animação”, “Neste deserto monótono, surge-me inesperadamente uma fotografia: ela anima-me e eu animo-a. É, portanto, assim que eu devo denominar a atracção que a faz existir: uma animação. A fotografia em si mesma não é animada em nada (não acredito nas fotografias «vivas») mas ela anima-me: é o que toda a aventura faz.”⁸³. Através da análise desencadeada por esta animação, que se situa no plano afectivo, são escrutinados por Barthes dois estados de afectação: o *studium* corresponde ao significado evidente, refere-se a características simbólicas de uma imagem fotográfica que pode ser compreendida por cada observador – é esperado que todos os observadores se apercebam dos seus significados colectivos (é o campo amplo do desejo negligente, do interesse diversificado, do gosto inconsequente); e o *punctum*, que corresponde ao significado obscuro. É algo que punciona o simbolismo social de uma imagem fotográfica, a um nível não colectivo – não pertencendo ao simbolismo reconhecido socialmente.

As intenções do criador da imagem são perceptíveis através do *studium*, na medida em que este é mediador entre o *operator* (artista) e o *spectator* (observador). Mas este traçado da relação entre a imagem e o observador assenta num outro princípio que fez da fotografia um elemento chave para a compreensão da operância da imagem, ou seja, a existência do referente. Visto como coisa necessariamente real colocada diante do aparelho, o que é diferente da coisa facultativamente real que pode endereçar uma imagem ou um signo. É nesta confrontação com o referente que, numa primeira abordagem, se distingue a fotografia da pintura.

Enquanto que a pintura pode simular a realidade sem ter estado lá (apesar de esta estar carregada de referentes que me permitem falar de representação), a imagem produzida através das objectivas do aparelho fotográfico reflecte a presença do objecto da fotografia, onde se cruzam a realidade e o passado, o que lhe dá uma cumplicidade, um certo certificado de presença. Apesar da sua relatividade semântica, muito apreciada pelos sociólogos e até pelos semiólogos, onde não se pode encontrar “real”, por

⁸³ Barthes, Roland, *A Câmara Clara*, col. Arte & Comunicação, nº. 12, Lisboa: Edições 70, 1998, p.38.

analogia com o objecto tridimensional que se faz representação bidimensional, este tipo de imagens não é um *analogon*⁸⁴ do mundo, pois segundo Barthes o noema⁸⁵ destas imagens não se encontra na analogia – relação de semelhança entre objectos diferentes, quer por motivo de semelhança, quer por motivo de dependência causal – mas na sua relação com o tempo, “O importante é que a foto possui uma força verificativa e que o verificativo da Fotografia incida não sobre o objecto mas sobre o tempo. De um ponto de vista fenomenológico, na Fotografia. o poder de autenticação sobrepõe-se ao poder de representação.”⁸⁶. Não obstante, é através do *trompe-l’oeil* que qualquer imagem encontra na representação a sua realização enquanto formulário imanente (procurando substituir-se ao real), que por força das circunstâncias assume um valor simbólico, ausente e até misterioso. Por esse facto é pouco interessante produzir pintura de representação, enquanto tradução objectiva, nos dias de hoje, pela simples razão de que a própria pintura já não quer ser olhada, não se compreende na representação, pois pretende ser absorvida visualmente sem deixar traços, onde o seu discurso anda mais à volta das “ausências” do que das “presenças”.



186. Villa Farnésine, Sala das Perspectivas (1509-1510), Baldassare Peruzzi (1481-1536), Roma.

Em termos de objecto artístico, como o fez notar Marcel Duchamp (1887-1968) através dos “*ready made*”, não se pode valorizá-lo; não existem objectos, existem conceitos, que através de espaços caracterizam objectos, logo, banaliza-se o objecto. Através da banalização do objecto – o espelho perfeito da nossa desilusão do próprio mundo – também se reformula a ilusão⁸⁷ (que tinha a representação como *leitmotiv*) e seguidamente o fetiche⁸⁸, em sentido figurado aquilo a que se dedica um interesse obsessivo ou irracional, sem aura, ilusão ou significado sem qualquer valor, apenas objectos, objectos de alguma forma irónicos desencantados, objectos puramente decorativos desencantados, objectos puramente decorativos [tal qual as imagens icónicas da obra de Andy Warhol (1928-1987)].



187. Five Coke Bottles (1962), Andy Warhol, serigrafia sobre acrílico sobre tela (40,5 x 51).

Encontram-se na obra de Warhol imensas imagens, imagens simplesmente disponíveis, com o objectivo de eliminar simplesmente o imaginário, o fantasioso, o ilusório para se produzir a partir delas simplesmente um produto visual (próprio da cultura pop americana), “El desgastado término «pop

⁸⁴ Analogon, refere-se à palavra grega que significa analogia. Pela sua amplitude, uma imagem *analogon* é o reflexo, a cópia perfeita, do objecto que representa. As imagens são *analogons*, símbolos visuais, na medida em que reflectem a forma como nós interpretamos a realidade, mas não são a realidade ela mesma.

⁸⁵ É como uma co-presença do referente na imagem, que define então a própria essência (noema – unidade mínima de significado) da fotografia, está na origem do seu poder de confirmar, na medida em que toda fotografia é pensada como um certificado de presença. A fotografia não é, então, uma simples representação, um sucedâneo de um referente real ou imaginário (como a pintura); ela é um certificado de existência, ela confirma a existência do referente, e aí reside o seu traço distintivo como imagem.

⁸⁶ Barthes, *op. cit.*, 1998, p.125.

⁸⁷ A esfera da arte e da estética é o local onde se pode gerir, e gere, a ilusão, e é através da estética que se opera/constitui uma exaltação, onde se exerce o domínio ilusionista do mundo, mas a nossa cultura não acredita na ilusão (contrariamente a tantas outras que fizeram da ilusão uma questão simbólica), procurando desesperadamente a realidade (onde não há pior ilusão).

⁸⁸ O processo é o mesmo do ponto de vista sexual, na medida em que nega tanto a realidade do sexo como o prazer sexual, uma vez que não se credita no sexo, mas apenas na ideia do sexo. Em comparação, nós já não creditamos na arte, mas acreditamos na ideia da arte (não no plano estético, mas ideológico). O fetishism sexual, embora o conceito e a actividade sejam bastante antigos, descrito primeiramente como tal

art» hace referencia a la expresión inglesa «*popular art*», propuesta en 1955 por Leslie Fieldler y Reyner Banham . La expresión se refería a un amplio repertorio de imágenes populares, integrado por la publicidad, la televisión, el cine, la fotonovela, los «comics», etc., es decir, por el repertorio icónico de la cultura urbana de masas. Hollywood, Detroit y Madi-son Avenue – centros clásicos de la producción de películas, automóviles y publicidad – producían la mejor cultura popular, que era aceptada como un hecho y consumida con entusiasmo. En sus orígenes, el término no posee, pues, un sentido crítico, en cuanto no se relaciona con el análisis y defensa de intereses de las clases sociales inferiores. Tampoco nos remite a la concepción romántica e idealista, es decir, al «arte del pueblo», a los objetos producidos por el pueblo anónimo sin autoconciencia ni intención estética.”⁸⁹.

Na atitude frenética de compilar imagens de um modo mecânico é que podemos encontrar as imagens produzidas sem consequência, sem aparência, através das quais Warhol se tornou célebre confinando com tal celebridade, na pele do agente, o desaparecimento irónico das próprias imagens, uma vez que elas são possuidoras de uma ausência, de qualquer reivindicação, por parte do assunto, para interpretar o mundo, “Warhol is the first to introduce modern fetishism, transaesthetic illusion, that of an image as such, without quality, a presence without desire.”⁹⁰. Na medida em que se dedica ao decorativismo ideológico, a própria arte não tem espaço, não tem existência própria, o que levou muitos críticos a anunciar o fim da actividade artística como fim específico, “Compreender o que o fez imperiosamente aparecer na nossa modernidade, e o que o sustém hoje ainda, volvidos mais de 150 anos sobre a primeira declaração da «morte da arte», e após décadas de experimentalismos empenhados na sua dissolução. É esta inquietação de fundo que coloca a questão de saber como nos aparecem ainda hoje obras de arte, como se circunscrevem, como se enunciam enquanto obras. Talvez as não reconheçamos já quando as vemos, por essa ausência de uma noção de arte, substituída pela impressão de uma infinita abertura, aceite hoje com indiferença mas ainda com certo desconforto.”⁹¹.

por Sigmund Freud em 1887 (o fetiche sexual nos homens é o resultado do trauma da infância a respeito da ansiedade de castração. De acordo com esta teoria, o rapaz curioso para ver o pénis de sua mãe, desvia os seus olhos com horror quando descobre que a sua mãe não tem pénis), é uma forma de parafilia (a parafilia é entendida como uma anomalia ou perversão da sexualidade caracterizada pela contínua procura de excitação sexual através de objectos não habituais ou de situações bizarras ou anormais. É um termo que designa o anormal comportamento sexual que se verifica com pouca frequência na população ou que “viola” as normas e os costumes de uma determinada sociedade), onde o objecto da afeição é um objecto específico, inanimado, ou uma parte do corpo do parceiro sexual. “Fetishism, in psychiatry, a paraphilia (see perversion, sexual) in which erotic interest and satisfaction are centered on an inanimate object or a specific, nongenital part of the anatomy. Generally occurring in males, fetishism frequently centers on a garment (e.g., underclothing or high-heeled shoes) or such parts of the body as the foot. In some cases, fetishism becomes severe enough to inspire the fetishist to acquire objects of his desire through theft or assault. In psychoanalysis, a fetish is believed to represent a substitute for male genitalia, which women are imagined to have lost through castration. Although the causes of fetishism are not clearly known, it is generally not considered a serious disorder, unless it is coupled with other psychological disturbances.”, in *Fetishism*, The Columbia Encyclopedia, Sixth Edition, 2001. <http://www.bartleby.com/65/fe/fetishis.html> (acedido em 15 de Junho de 2004)

⁸⁹ Fiz, Simon Marchán, *Del Arte Objectual al Arte de Concepto*, col. Arte y estética, Madrid: Akal, 1990, p.31.

⁹⁰ Baudrillard, Jean, *Art and Artefact*, Zurbrugg, Nicholas (ed.), Londres: SAGE Publications, 1997, p.16.

⁹¹ Cruz, Maria Teresa, «A Obra de Arte: Entre Dois Nomes. O Ready-Made», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 10/11, *O Corpo, O Nome, A Escrita*, Lisboa, Março 1990, p.136.



188. *Baptismo de Cristo* (1304-06), Giotto di Bondone, fresco (200 x 185 cm).

Na verdade, aquilo em que o artista acredita quando está a produzir imagens, objectos, nem sempre corresponde aquilo que ele julga que está a fazer⁹², o que nos alerta para dois planos diferenciados: o que é pretendido pelo artista; e naquilo em que o seu produto se torna. Um plano pertence ao produtor, outro ao consumidor. Na lógica da qualificação da obra temos por um lado a ideia e por outro aquilo em que a ideia se converteu.

Em 1967, Guy Debord (1991) publica “A Sociedade do Espectáculo”, obra que retoma todas as críticas elaboradas na revista *Internationale situationniste*⁹³ e que, escrita sob forma de aforismos, mostra que a nossa sociedade prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser, onde a obra não é mais uma realidade, mas sobretudo um espectáculo. Levando até às últimas consequências esta afirmação, Debord conclui que o proletariado, se é um assunto, é também uma “representação”, fundamental para compreender as contradições da “sociedade de consumo” onde o acto de consumo direcciona o acto produtivo, simbólico, o que teve impacto no campo da crítica estética, cultural, e sociológica (marcou, por exemplo, a obra de Baudrillard). É precisamente aqui na estrutura do trabalho do artista, que procura representar a realidade exterior através de técnicas para captar fragmentos do real (Baudrillard utiliza a noção do *trompe-l’œil* como forma simbólica para a manifestação do duplo que cria um efeito de sedução), que se constrói um referente “simbólico”. Nesta forma de utilizar a representação, é que Baudrillard concebe o primeiro⁹⁴ patamar do simulacro, uma vez que a representação se encontra, ou produz, uma separação entre o mundo real e a sua imagem.

⁹² Aos olhos do pragmatismo pós-moderno não existe apenas uma intenção, da forma como Lyotard o explicou em 1979, pelo menos a modernidade, e por arrastamento toda a arte, não se pode isolar numa só realidade, “A modernidade, seja qual for a época de que date, é sempre inseparável do enfraquecimento da crença e da descoberta do pouco de realidade da realidade, associada à invenção de outras realidades.” (Lyotard, Jean-Francois, *O Pós-Moderno Explicado às Crianças*, col. Viragem, nº 34, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1987, p. 21). Pode ser observado quando hoje olhamos qualquer imagem da pintura religiosa da capela de Arena, em Pádua, da autoria de Giotto que executou os frescos, entre 1304 e 1306, sobre a vida de Maria e de Cristo, onde o artista acreditava que estava a criar imagens religiosas, mas de facto ele estava a criar muito para além disso, pois estava a criar imagens que iriam ser transformadas em obras de arte.

⁹³ Revista que marcou profundamente os anos 60, a *Internationale situationniste* teve doze números entre 1958 e 1969, e influenciou, pelas suas críticas ideológicas, sociais e políticas, o movimento de Maio de 1968. O principal animador do grupo situacionista foi Guy Debord (1931-1994), que descobriu nos anos 1950 o pensamento do filósofo marxista Henri Lefebvre, então em ruptura com o Partido comunista francês, de quem extraiu os fundamentos de uma crítica não somente teórica mas também prática da sociedade moderna, a partir das obras de Henri Lefebvre, *Critique de la Vie Quotidienne. Fondements d’une Sociologie de la Quotidienneté* (1947); *La Somme et le Reste* (1958).

⁹⁴ São pelo menos quatro patamares sucessivos que Baudrillard sugere para se perceber o simulacro: (1) a relação entre o real e a sua representação; (2) o processo do desenvolvimento capitalista, mecanização e industrialização, criando a produção em massa de objectos e consequente reprodutibilidade mecânica da representação; (3) a sociedade de consumo, saturada de imagens, consome signos [objecto/entidade que é portador da mensagem ou do fragmento dela - cada signo é uma unidade dicotómica, composta pelo significante (forma física), e pelo significado (referente exterior)], e como não é uma sociedade que se baseia na criação, mas na representação e na sedução a sua identidade é determinada pela experiência da representação; (4) a ordem da incerteza e do caos que favorece a existência da singularidade. Cfr., Baudrillard, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d’Água, col. Antropos, 1991; Zurbrugg, Nicholas (ed.), Baudrillard, *op. cit.*, 1997.

Partindo da relação, através da fotografia, sobretudo a publicitária e até a jornalística, feita por Barthes (e que se aplica a todas as imagens seja lá qual for o meio em que esta se apresenta), a primeira abordagem às imagens deve ser feita partindo da própria imagem e o lugar que esta ocupa no nosso sistema cultural de representação. Não obstante, Barthes, na leitura que faz destas imagens, envolve algo paradoxal em relação ao uso das fotografias como dados visuais, na medida em que se é forçado a confiar em elementos não visuais para esclarecer seu significado – argumentando que o significado das imagens está sempre relacionado e dependente da companhia de um texto verbal; partindo da análise de uma fotografia utilizada na campanha da empresa italiana de massas *Panzani*, procura demonstrar a existência de três mensagens em todas as imagens deste tipo, “If our reading is satisfactory, the photograph analysed offers us three messages: a linguistic message, a coded iconic message, and a non-coded iconic message.”⁹⁵. Assim, para ele, as imagens são polissêmicas, uma vez que os significantes (destacado de seu contexto referencial, o significante pode ser posto ao serviço de quase todos os referentes ou significados) geram uma cadeia oscilante de significados, onde o observador (leitor) tem a capacidade de escolher uns e ignorar outros.

Na continuidade deste pensamento⁹⁶, Stuart Hall (1981), argumenta que as imagens devem ser descodificadas em termos de aspectos denotados e conotados. Uma imagem pode denotar, aparentemente, certos aspectos que nos podem ajudar a perceber as circunstâncias em que ela foi produzida, o significado denotado refere-se à sua lateralidade enquanto processo descritivo. Do lado da conotação, vamos encontrar aspectos que nos informam do ângulo cultural mais especificamente, pois esta aproximação conta com o contexto cultural e histórico, quer da imagem quer do observador. Para se referir às crenças e aos valores culturais Barthes usa o termo *mito*⁹⁷ - aquilo que se adivinha num conjunto de regras e convenções através dos quais os significados são produzidos para parecer universais, na verdade específicos para e de certos grupos, e assim oferecidos a toda a sociedade. Deste modo o mito permite que o significado conotativo de uma imagem particular possa parecer ser denotativo, pois se tomarmos, por exemplo, a pintura *Marat Assassinado* (1793), (fig. 50), de Jacques-Louis David (1748-1825), notamos que se trata de uma imagem histórica e culturalmente específica, que só remete para França se nos forem dados esses elementos, para além de se ver um homem assassinado por alguém



189. Publicidade Panzani.

⁹⁵ Roland Barthes, “Rhetoric of the Image”, in Hall, Stuart, and Evans, Jessica (Ed.), *Visual Culture: The Reader*, London: SAGE, 1999, p.36.

⁹⁶ Stuart Hall, através das imagens usadas nos jornais, que pretendem ter qualidades descritivas (fotojornalismo), alerta para o facto de que o próprio enquadramento, que neste tipo de imagens muitas vezes são alterados pelos editores e pelas necessidades de arranjo da paginação, pode transformar (enfatizando questões ideológicas) a leitura do acontecimento real, mas como o leitor não teve acesso ao acontecimento, tende a interpretar tais imagens como documentos verdadeiros daquilo que realmente aconteceu. Stuart Hall (1973), «The Determinations of News Photographs», in Cohen, Stanley & Jock Young (ed.), *The Manufacture of News: Social Problems, Deviance and the Mass Media*, Londres: Constable, 1981.

⁹⁷ Barthes, Roland, *Mitologias*, col. Signos, nº 2, Lisboa: Edições 70, 1974.

(denotado), nada na imagem nos direcciona para as simpatias políticas do personagem enquanto revolucionário (conotado).



190. *Alegre Auto-retrato* (1940), Tim N. Gidal, gelatina de prata (17,5 x 12 cm).



191. *Jonh Giorno em Sleep* (1963) Andy Warhol, filme 16 mm (6h).

No entanto, se usarmos imagens aparelhadas⁹⁸, para melhor entender a importância destes factores, vemos que servem para escrutinar a noção de “verdade fotográfica”, “As fotografias têm a vantagem de reunir dois aspectos contraditórios. As credenciais de objectividade eram sua parte integrante. Embora tivessem sempre, necessariamente, um ponto de vista. Eram um registo da realidade – incontestável, como nenhum relato verbal, por mais imparcial, poderia ser – dado que era uma máquina a fazer esse registo. E eram testemunha da realidade – uma vez que uma pessoa estivera presente para as tirar.”⁹⁹. Mesmo assim, as nossas expectativas em relação ao representado encontram-se, no que diz respeito às máquinas/aparelhos que estiveram na sua origem, em planos diferentes. Contudo as imagens produzidas pela TV e pelo cinema inserem uma diferença significativa nesta forma de produzir, que passa pela sua relação com o tempo, com a capacidade de poderem ser altamente reproduzidas, e pelo facto de poderem ser combinadas com som (o que lhes permite uma outra forma de narratividade), o seu significado encontra-se mais na sequência do que no fotograma individual.

No caso das imagens digitais (síntese), apesar de serem, na maior parte das vezes, produzidas tendo como pano de fundo as convenções do realismo fotográfico (podem parecer objectos reais e mais não são do que simulações, uma vez que não representam, embora correspondam em termos de significado visual, àquilo que pretendem representar no mundo real/objectual), são altamente manipuláveis, e a consciência de tal acabou por corroer a confiança da “verdade fotográfica” como prova de evidência.

Ultimamente tem-se assistido ao desenvolvimento de um conjunto de ferramentas, na base dos conceitos, para se analisar as imagens, que passa pela antropologia, sociologia, psicologia, e pelo “film studies” acabando na crítica literária, na tentativa de criar um corpo para melhor pensar a imagem e sobretudo para escrever acerca dela. Assim, resulta num trabalho catalogador, as oito definições apresentadas por Philip Smith e Michael Emmison (2000), procurando campos de análise para se enquadrar nos cada vez mais procurados “cultural studies”. (1) *Oposições binárias* – significantes ou conceitos arranjados em pares mas opostos entre si (*i.e.* Homem vs mulher, esquerda vs direita, bem vs mal - encontra-se uma hierarquia neste tipo de oposições, onde o primeiro termo tende a ser mais importante do que o segundo); (2) *Enquadramentos/locais* – pelo facto da interpretação envolver relacionamentos entre as partes e o todo, o enquadramento/local tem impacto na forma como se pode ler uma imagem (os objectos ready-made procuraram na convenção dos espaços das exposições, a galeria, a sua afirmação); (3) *Género* – refere-se a categorias usadas para classificar objectos em grupos com propriedades ou temas semelhantes (como grupos

⁹⁸ Significado já exposto supra, Capítulo I, ponto I.1.3 *Mecânica (moderna)*.

⁹⁹ Sontag, Susan, *Olhando o Sofrimento dos Outros*, Lisboa: Gótica, 2003, p.33.

podemos ter figurativos, abstractos, românticos, impressionistas, etc., que também podem ser de tipo estilo, todos são conduzidos pelos seus próprios códigos e convenções); (4) *Identificativos* – referindo-se ao modo como o observador se relaciona com a imagem apresentada (e.g. as imagens dos acontecimentos de 11 de Setembro de 2001, não apresentam dificuldade na identificação do tipo de avião que embateu contra as torres do *World Trade Center*, para um piloto de aviões comerciais); (5) *Narrativos* – complementa a ideia de tempo ou acção (a forma cronológica como se arranja o álbum de família, o modo como morreu Marat no banho); (6) *Leituras* – o processo de decodificar as imagens (e.g. a relação cultural da própria imagem com o observador, os cravos da revolução em 25 de Abril de 1974 só fazem sentido para os portugueses); (7) *Significante/Significado* – referem-se ao signo e ao seu referente e podem ter várias formas (a representação icónica motivada pela semelhança directa, onde o ícone é frequentemente uma cópia do objecto real, o indício correlaciona-se directamente com a coisa representada, o símbolo liga-se, articulando-se, com o seu referente de forma puramente arbitrária e de importância culturalmente convencional); (8) *Subjectivação local* – o modo como a identificação é invocada numa imagem (pode ler-se uma certa imagem de formas diferentes, de acordo com os padrões/modelos com os quais nos identificamos, indo desde a raça, a idade, fantasia sexual, a posição social, etc., e.g. a enfermeira de bata muito reduzida e altamente produzida, escapa ao imaginário da doença).

Na utilização que se faz do símbolo denota-se uma certa cumplicidade com a ideia de signo, que por sua vez se compromete com a noção do referente, uma vez que designa algo que embora não o sendo, o representa¹⁰⁰. Um símbolo pode ser visto como um signo com mais camadas por parte do significado. Por outras palavras, podemos encontrar no símbolo mais do que aquilo que ele expõe (por antítese veremos o signo como algo literal, denotativo, do ponto de vista do significado, enquanto o símbolo é o contrário, a sua parte conotativa). Apesar do símbolo poder ser, na sua forma, bastante simples é na sua complexidade que ele se realiza.

Tomemos como exemplo a frase emblemática do revolucionário¹⁰¹ Ernesto (Che) Guevara (1928-1967), “Prefiro morrer de pé do que viver sempre ajoelhado” (Prefiero morir de pie que vivir siempre arrodillado), onde o revolucionário diz aos seus seguidores algo que usa dois significados com associações que referem a condição da vida humana, onde podemos identificar pelo menos três blocos/camadas nesta frase. (1) O significado literal que compreende a acção “estar de pé” e “estar de Joelhos”; (2) a associação cultural “morrer” (perda) e “viver” (continuidade); (3) a aplicabilidade do carácter humano “morrer de pé” (nobre) contra “viver ajoelhado” (humilhação). As associações culturais são evidentes e a sua



192. *Guerrillero Heroico* (1960), Alberto Korda, fotografia p&b (30 x 40 cm)

¹⁰⁰ Para mim a ideia signo está bem expressa ideia do mapa, e o seu significado na ideia de território. Esta noção de mapa também me serve como metáfora para imagem e realidade.

¹⁰¹ Para saber mais: Guevara, Ernesto, *Guerrilla Warfare: Che Guevara*, Nebraska: University of Nebraska Press, 1998.

aplicabilidade esclarece o observador acerca da condição pela qual se luta na vida. Assim vemos que um símbolo, que neste caso, como aqui foi apresentado primeiro por uma das suas frases mais emblemáticas, é transposto para a sua imagem.

Os símbolos podem ser compostos de três tipos de associações que se organizam nas seguintes esferas: (1) *personais* – que compreendem as associações que o indivíduo transporta resultantes das suas experiências (aquilo que uns reconhecem nesta atitude aqui exposta pode incentivar, assim como pode não fazer muito sentido); (2) *culturais* – símbolos diferentes podem ter significados diferentes nas diversas culturas (a morte na cultura cristã representa a continuação da vida, deveria ser vista como uma coisa boa, pois o próprio sentido de paraíso só se pode encontrar para lá da morte; para os agnósticos é simplesmente o fim; para os hinduístas é um processo de purificação para o regresso); (3) *universais* – para os humanos a vida é vista como um bem supremo (preferir um modo de vida digno do que um humilhante é um conceito que atravessa todas as culturas).

II.2.1. O que conhecemos ou o que queremos conhecer

Através das capacidades da tecnologia digital já descritas, temos vindo a assistir a um fenómeno de substituição sem precedentes, que por sua vez tem vindo a operar na maneira como nos relacionamos com o mundo que nos rodeia; pois é certo que estamos numa era em que parece que a relação que fazemos com as coisas, através do que vemos delas, é mais importante do que elas próprias. Esta substituição, acarreta consigo um tipo de questão pertinente que se prende com o “sentido que queremos dar à imagem” – o que é que queremos fazer com a imagem? É neste enquadramento que a mim, segundo a sua capacidade de nos agitar/tocar, me parece que devemos repensar o uso das imagens.

O espaço cognitivo de uma imagem, na verdade não se prende somente com a visão (é mais complexo do que isso), pois perante uma imagem (a sua fisicalidade) encontra-se o espaço, que é para ser preenchido pelo observador, fazendo com que exista uma mediação através do nosso corpo (afastar – aproximar) sendo esta mediação preenchida com afectos e emoções. Nesse sentido temos Roland Barthes (1980) a perguntar, “o que sabe o meu corpo da fotografia”¹⁰², contudo e embora Barthes explore mais a relação com a fotografia, do ponto de vista do que é que eu vejo, o que é que eu sinto, está inerente a esta situação a forma representativa das imagens, que não pode ser afastada dos estados que elas provocam, sejam eles de desejo (aproximação) ou de repulsa (afastamento).

Já John Berger (1972), que se preocupava mais com a relação existente entre o ver (observar) e o ser visto (olhar), não deixa de alertar para o facto da corporização das imagens estar compreendida num modo de ver

¹⁰² Barthes, *op. cit.*, 1998, p.23.

que se espelha naquilo que conhecemos ou até naquilo que imaginamos. Pela percepção, o sujeito interpreta, organizando, as impressões que lhe são transmitidas pelo meio através dos sentidos, com o fim de atribuir significado ao meio em que se encontra. É através desta interpretação, baseada nos sentidos, que se interpreta a realidade, e pela acção da atenção dispensamos mediante os nossos interesses, tempos diferentes aquilo que observamos, quer dizer, seleccionamos aquilo que vemos, assim a observação é posta como selectiva.

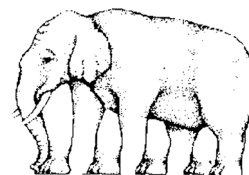
Como cada um de nós é um ser complexo, vários são os factores que influenciam a nossa atenção, no entanto podemos agrupa-los em duas categorias: factores externos (meio) e factores internos (eu). Porém, os factores internos são altamente condicionantes dos externos, na medida em que são orientados pelas motivações e estas prendem-se sobremaneira à experiência que por sua vez está associada aquilo que conhecemos, levando-nos a seleccionar mais facilmente, por força do hábito, aquilo que entendemos. Mesmo enquanto imagem física/real, somos levados a referenciar aquilo que não conhecemos dentro da lógica do já assimilado, conhecido e reconhecido determinado por um modelo cognitivo – a psicologia salienta a importância das cognições como reguladoras do comportamento humano. As cognições são todas as formas de conhecimento, ou seja, englobam o pensamento, o raciocínio, a compreensão, a imaginação. Desempenham um papel básico nas emoções e comportamentos humanos e evidenciam a importância do papel do entendimento da realidade do próprio indivíduo ou do meio ambiente em que ele se insere.

Nós funcionamos como processadores da informação que registamos e agimos de acordo com ela, por isso é que não reagimos directamente aos acontecimentos, mas sim à representação mental que fazemos de tais acontecimentos, tais representações encontram-se reguladas pelos princípios e parâmetros da aprendizagem. Assim é que a actividade cognitiva afecta o comportamento, isto é, o que nós sentimos e fazemos depende daquilo que conhecemos/pensamos; como se pode observar, como afirma Umberto Eco (1996), na descrição de Marco Pólo no regresso da sua viagem à China à procura de unicórnios, quando deparou com uma criatura, em Java, de aspecto similar aquela para que foi preparado, mediante induções míticas tradicionais milenares, "What a horror! They were not white, but black. They had the hair of a buffalo, and their hoof was big as that of an elephant. Their horn was not white but black, their tongue was thorny, their head looked as that of a wild boar. As a matter of fact what Marco Polo saw were rhinoceroses."¹⁰³.

Neste sentido e apesar de todos os modos de apreender serem afectados pela razão que constituímos das coisas, verifica-se que a visão, particularmente, está sujeita ao conhecimento perceptivo-cognitivo-



193. *Rinoceronte* (2005), worldprints.com.



194. *Ilusão* (quanta patas tem o elefante?).

¹⁰³ Eco, Umberto, *From Marco Polo to Leibniz: Stories of Intercultural Misunderstanding*, Conferência apresentada na The Italian Academy for Advanced Studies in América, a 10 de Dezembro de 1996. [Pode se fazer download do paper em: http://www.italianacademy.columbia.edu/pdfs/lectures/eco_marco.pdf (acedido em 10 de Março de 2004)]



195. *Seppuku* (ritual suicida Japonês), uso de Kimono branco.

empírico¹⁰⁴, colocando o indivíduo sujeito a todo o tipo de ilusões, porém, aquilo que vemos não deixa de ser uma forma de verdade que se encontra na aparência, “Todas as tardes vemos o Sol pôr-se. Sabemos que é a terra que gira à sua volta. O conhecimento, a explicação, nunca se adequa, sem dúvida, completamente à visão.”¹⁰⁵.

A leitura simbólica também se constitui na aparência, pois quando nos deparamos com uma pessoa toda vestida de branco, para a nossa sociedade ocidental, ela representa de uma forma “aparente”, a luz, a paz, enfim toda uma leitura que fazemos de vida ou para a vida como a queremos. O mesmo já não acontece no oriente onde o branco está associado à morte e representa também de uma forma “aparente”, a luz, a paz... mas está associada à morte. Como tal, Berger (1982) é levado a argumentar que a aparência não é só cognitiva, mas também metafórica.

Uma das realidades humanas evidenciadas na natureza primária da imagem é o processo de comunicação, que através das faculdades de um dos seus sentidos mais importantes, a visão, levantou aquela que pode ser considerada uma das mais remotas questões da própria filosofia: de que forma chegamos a conhecer o mundo?

Dividindo metafísicos e empiristas criou-se terreno para o desenvolvimento da experiência, que nos conduz ao acto ou efeito de experimentar [quer esta palavra se entenda como conhecimento imediato de uma realidade dada (observação), quer como conhecimento de uma realidade provocada (actuação) com o propósito de saber algo - particularmente o valor de uma hipótese científica (conhecimento), do conhecimento obtido pela prática (experimentação)], “De fato, os filósofos dividem-se entre os chamados metafísicos – que sustentam que temos conhecimento do mundo independentemente de qualquer experiência sensorial – e os empiristas – que proclamam que todo conhecimento é derivado de observação e medição. Para o metafísico, parece claro que, sentados numa poltrona e pensando com suficiente concentração mental, e da maneira certa, é possível fazermos até descobertas “contingentes”, como o número de planetas, sem termos sequer de olhar. Para os empiristas, a percepção é básica em todo o conhecimento – embora descubramos que as percepções estão longe de serem neutras ou isentas de muitas espécies de erros.”¹⁰⁶. Essa prática da experimentação articula a acção de dar e receber, que por sua vez ocorre pelo facto de aquele que dá estar em relação com aquele que recebe. Estar em união, em relação e pôr em comum, é participar activamente na partilha dos sentidos

¹⁰⁴ Quantas pernas têm o elefante? (fig. 194) “A percepção pode cometer erros de muitas maneiras. A mais dramática de todas é quando se cria um mundo inteiro e este é confundido com a realidade. Isso pode acontecer em estados induzidos por drogas ou em casos de doença mental. Além das alucinações, quando a experiência se afasta completamente da realidade, as pessoas normais podem perceber os objectos que as cercam de uma forma distorcida.”. Gregory, R. L., *Olho e Cérebro: Psicologia da Visão*, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979, p.131. A ilusão de óptica é possível, no caso das imagens animadas, porque cada imagem animada se mantém na retina ocular (existente no olho humano) durante algumas fracções de segundo, dando a impressão de que as imagens se movem, e assim constituindo a ilusão do movimento.

¹⁰⁵ Berger, John, *Modos de Ver*, col. Arte e Comunicação, nº 3, Lisboa: Edições 70, 1982, p.11.

¹⁰⁶ Gregory, *op. cit.*, p.187.

comuns, que manifestam o sentido activo do processo da comunicação, o que por si interioriza mais do que a compreensão a inter-compreensão¹⁰⁷.

Advêm do processo da comunicação uma constante, que passa pela transmissão de informação que une os indivíduos numa relação de partilha, que acontece entre o emissor (artista) e o receptor (público). Alerta-se, nesta troca, para a natureza consequencial da comunicação, no que diz respeito à lógica do que pode significar criação, recriação, e conhecimento no património da mensagem que cada indivíduo possui "It is not just the behaviorist and cognitive traditions that are at odds with this pragmatist outlook. The reduction of persons to texts in the narrative tradition, and the tendency of critical cultural studies to examine only fabrications (e.g., videos, films, and consumer products), are also brought into question. (...) The imperative to create communication theory that guides researchers' participation in social-political-cultural life comes from the old Greek idea that, in practical arts, we are engaged in the moral process of trying to make life better. This classical sensibility is at one with the pragmatists' idea that creativity, individuality, aesthetic moments, political virtue, and the like are achievements in the process of communication." ¹⁰⁸.

Portanto, a comunicação não compreende algo exterior que o indivíduo decide fazer, mas significa que tudo o que se exprime durante o processo inter-relacional (indivíduos uns com os outros) não depende unicamente da estrutura da linguagem (*i.e.* verbal no caso da palavra ou da imagem no caso da visão), das características particulares de cada indivíduo ou das estruturas sócio culturais em que se inscrevem os indivíduos, mas de todas elas.

A comunicação humana é o sistema no qual a intencionalidade é criada, dado que a natureza consequencial da comunicação é o lugar da acção, onde a consequência se exprime por diversas relações (consequências) que emergem, para serem comentadas, mudadas e/ou abandonadas pelos indivíduos que ao comunicarem realizam as suas intenções, "To write of the consequential character of communication is to suggest that, although all human action can be seen against a background of a priori resources, the communication process embodies a dialectic between these general (*i.e.*, transsituational) constraints and communicators' local (*i.e.*, in-the-moment) production of behavior. The communication process is consequential in that it permits, indeed requires, participants to attend to and take account of the actualities of "behavior as performed" by self and others." ¹⁰⁹. Assim, toda a realidade criada nos vários sistemas/sentidos de comunicação (visão, audição, faro, tacto e paladar), não é uma predeterminação, mas uma permanente reconstrução realizada pelo indivíduo.

¹⁰⁷ Veja-se: Watzlawick, Paul, *et al.*, *Pragmática da Comunicação Humana*, São Paulo: Cultrix, 2000; Goffman, Erving, *Les Rites d'Interaction*, Paris: Minuit, 1974; Rodrigues, Adriano Duarte, *Estratégias da Comunicação*, col. Universidade Hoje, Lisboa: Editorial Presença, 1997.

¹⁰⁸ Cronen, Vernon E., «Coordinated Management of Meaning: The Consequentiality of Communication and the Recapturing of Experience», in Sigman, Stuart J., (ed.), *The Consequentiality of Communication*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1995, p.61.

¹⁰⁹ Leeds-Hurwitz, Wendy, *et. al.*, «Social Communication Theory: Communication Structures and Performed Invocations, a Revision of Schefflen's Notion of Programs», *Idem*, p.164.



196. *You have been living in a dream world Neo (Matrix 1999), Andy Wachowski e Larry Wachowski, filme.*

Podemos, de acordo com Watzlawick (1991), concluir que os dados (aquilo que o indivíduo percebe) da realidade são, também, construções observadas, mediadas pela influência deste na realidade que observa. O que demonstra que o Homem constrói expressamente a sua realidade, e que esta mais não é do que uma construção mental. O que faz com que não se possa falar no “real”, porque o que existe são realidades, construídas a dois tempos: sendo um primeiro aquele que se constitui pela percepção que capta (através dos sentidos) directamente das coisas; e um segundo que se encontra no universo das significações que o próprio Homem (cada indivíduo) atribui às coisas e assim ao mundo. Portanto, ficamos com o conhecimento sobre as coisas (realidade de primeira ordem), numa primeira aproximação à constituição das realidades, e com um conhecimento sobre o conhecimento das coisas (realidade de segunda ordem)¹¹⁰.

De acordo com Piaget (2000) e Wallon (2002), não se pode falar de uma forma de entender a realidade que seja absoluta, mas sim de diversas leituras que o indivíduo vai construindo, ajudando-o a multiplicar e desmultiplicar as suas possibilidades. Por esse facto, cabe a cada um de nós a responsabilidade pela escolha da forma como entendemos a realidade, pois não se trata de verdades, mas do modo como cada um a utiliza, pelo que uma representação não é mais ou menos real do que a própria realidade (uma não é mais verdadeira do que outra).

Perceber a realidade é em si um processo que implica a procura da diferença significativa (aquela através da qual a própria diferença se faz notar) e da construção da unidade (aquilo que dá corpo àquilo que conhecemos) da coisa que o indivíduo está realmente a perceber. Nesta interacção que se gera entre o que queremos conhecer e o que conhecemos pressupõe-se a percepção que identifica as diferenças significativas. O meio em que o indivíduo se insere adquire significado através do processo pelo qual ele organiza e interpreta as suas impressões sensoriais. É através da percepção que baseamos uma interpretação da realidade, obrigatoriamente diferente para cada um de nós, “The idea of subjective vision – the notion that our perceptual and sensory experience depends less on the nature of an external stimulus than on the composition and functioning of our sensory apparatus – was one of the conditions for the historical emergence of notions of autonomous vision, that is, for a severing (or liberation) of perceptual experience from a necessary relation to an exterior world.”¹¹¹. Cada indivíduo percebe de acordo com as suas próprias expectativas quer seja uma situação, um objecto ou uma imagem, “Todavia, embora todas as imagens corporizem um modo de ver, a nossa percepção e a nossa apreciação de uma imagem dependem também do nosso próprio modo de ver. (Por exemplo, Sheila pode ser uma entre vinte pessoas; mas, por motivos pessoais, só temos olhos para ela.)”¹¹².

¹¹⁰ A “realidade de primeira ordem” predomina enquanto criança e a “realidade de segunda ordem” geralmente constitui-se na fase adulta. Cfr., Watzlawick, Paul, *A Realidade é Real?*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D’Água, 1991.

¹¹¹ Crary, Jonathan, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge: MIT Press, 2000, p.12.

¹¹² Berger, John, *op. cit.*, p.14.

Segundo Crary (2000), a atenção é um processo de observação selectiva que se inicia com a percepção, e como tal quando nos deparamos com as imagens o que fazemos é perceber alguns elementos em desfavor de outros, sendo que essa selecção, que está inerente ao modo de ver, afecta o modo como vemos as coisas, "Na Idade Média, quando os homens acreditavam na existência física do Inferno, a visão do fogo tinha certamente para eles um significado muito diferente do que tem hoje para nós. No entanto, a sua ideia de Inferno dependia muito da visão do fogo que consome e das cinzas que permanecem, bem como da experiência dolorosa das queimaduras. Quando se ama, a visão do ser amado tem um carácter de absoluto que nenhuma palavra, nenhum abraço, podem igualar; um carácter de absoluto que só o acto de fazer amor pode atingir temporalmente."¹¹³. Como se pode constatar neste simples exemplo, a cultura é uma das variáveis mais importantes nas vivências do indivíduo, que muitas vezes, numa primeira abordagem, pode parecer velada e permanecer oculta e desconhecida, pelo próprio, acabando por intervir na formação do gosto. Para nos apercebermos das formações do gosto, inerente às formas de ver, devemos, por vezes, partir de uma análise da classe social, como propõe Pierre Bourdieu (1982).

Deixando de utilizar os nossos costumes perceptivos de modo automático, conforme sustentavam os *informalistas*¹¹⁴, a particularidade da arte consiste precisamente em nos libertarmos do aprisionamento do quotidiano, que pela sua persistência, nos faz deixar de ver, através da pressão, o significado. O alheamento transporta consigo uma libertação, pois existe, apesar de tudo e ainda que pouco notada, uma intenção mental nesse estado, pois a nossa percepção, em função do uso do tempo (quotidiano), acaba sempre por criar uma métrica, de tal forma rotineira que estamos consequentemente a deixar de notar aquilo que já vimos. Como resultado vamos estabelecendo novos modos de olhar/comunicar, que pela acção da rotina se vão transformando em hábitos, acabando por sancionar as novas formas de ver, mesmo artísticas (aplicasse aos ismos), que se vão tornando invisíveis para aquilo que queremos que tenha significado. Temos, assim exposto, a base da história da arte que se encadeia numa série de rupturas de normas que se vão absorvendo dentro das normas para acabar, inevitavelmente, por serem expostas a novas rupturas de novas normas. É desta atitude recicladora que vai a norma em vigor criar preceitos para novas obras, através de obras que determina como exemplares; o que por si, na confrontação da interpretação de outras obras e outros cânones, é suficiente para deixar de lado uma atitude automática - significa dizer que as imagens, na criação artística, surgem como actos divergentes, embora



197. *The Morgue (Fatal Meningitis II)* (1992), Andres Serrano, cibachrome (126 x 152 cm).

¹¹³ Berger, Jonh, *op. cit.*, p.12.

¹¹⁴ Nos finais dos anos 40 constitui-se um movimento artístico – o informalismo – que procura uma pintura sem assunto, sem referências platónicas, sem referências à geometria, sem intenções de comunicar espiritualismos, que encontra o seu modo de produzir no acto de fazer. Em termos expressivos vemos a mente dos artistas ligados às acções meramente materiais evidenciando até um certo comportamento automático, procurando uma expressão directa mais do que uma exposição pensada, ligada à libertação das rotinas do *métier*.



198. *Burning Desire* (1998), Mariko Mori, fotografias a cores (304,8 x 609,6 x 2,54 cm – cinco painéis com 121,92 cm de largura cada um).

debruçados, não só em relação aos modos anteriores de produzir obras, como também em relação aos meios utilizados - funcionando como antídoto para as falsas questões da morte da arte.

Tentar afastar a leitura da imagem do paradigma da semiótica, não é fácil, pois para que se estabeleçam relações paradigmáticas, os elementos que se substituem são tomados como modelos, e é a partir deles que se operam as comutações, na medida em que se dá a substituição de um elemento por outro. O termo paradigma tem igualmente uma interpretação de modelo ou matriz, de algo que serve de referência. A sua carga semântica é forte, pois liga-se à norma, ao conjunto de regras que regem determinada situação ou grupo, destinando-se a servir de exemplo, de forma a ser imitado. O atributo do paradigma reside em possuir particularidades ou características que façam dele um tipo/modelo e o seu objectivo é ser reproduzido. É precisamente porque o tipo de imagens em que nos focamos nesta tese têm sido e continuarão a ser construídas astuciosamente de forma a solicitar a interpretação¹¹⁵, que podemos questionar as suas fontes, origens, procurando perceber como são obtidas. É óbvio que não se pode apontar apenas numa única direcção, mas podem-se enunciar localizações diferentes, através dos tempos e de forma irregular, que vão desde os trabalhos dos artistas mais famosos (na sua maior parte das vezes através de reproduções) a todas as técnicas de impressão (da gravura ao digital).

O campo semântico dos diversos vocábulos derivados do termo de imagem, correria o risco de ser empobrecido se a interpretação fosse feita sobre o único fundamento da origem etimológica da palavra latina *imago*. No seu sentido originário, este termo visa com efeito o traço da semelhança, da qual se encontra marcada a representação¹¹⁶ (assim todas as formas nas quais se encontra – das visões do sonho às fábulas), a título de afinidade, da reprodução com o original. O substantivo abstracto latino *imago* (que se compara com imitação¹¹⁷), relaciona a imagem com o equivalente grego *eikon* (eik'yn), ou seja o "ícone". Segundo a terminologia de Peirce¹¹⁸, o que se entende por ícone é todo o signo que originariamente tem certa semelhança com o objecto a que se refere, trata-se meramente de um conceito, que sem ter as qualidades específicas do objecto em questão o pode identificar "A sign is either an icon, an index, or a symbol. An icon is a sign which would possess the character which renders it significant, even though its object had no existence; such as a lead-pencil streak as representing a geometrical line. An

¹¹⁵ Aparentemente é mais natural pensar em componentes/códigos que se encontram em formas de expressão tais como nas fotografias da publicidade, ou afins (que implicam um anúncio), ou mesmo nos sinais, porque são coisas que de antemão sabemos que procuram ter significados para serem decodificados. No entanto, as várias disciplinas das artes plásticas tem por pano de fundo a imagem que faz e apropria uma confluência de dois factores, sendo: um o que o espectador vê na imagem apresentada; o outro, o sentido que o artista intencionalmente procurou induzir.

¹¹⁶ Cfr. no Capítulo I, infra, o ponto I.2 *A obsessão da representação do real*.

¹¹⁷ A imitação presumível da natureza que estabelece o fundamento de toda a arte, segundo a estética aristotélica e clássica.

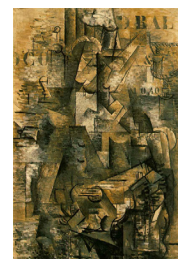
¹¹⁸ Hoopes, James, (ed.), *Peirce on Signs: Writings on Semiotic*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1991.

index is a sign which would, at once, lose the character which makes it a sign if its object were removed, but would not lose that character if there were no interpretant. Such, for instance, is a piece of mould with a bullet-hole in it as sign of a shot; for without the shot there would have been no hole; but there is a hole there, whether anybody has the sense to attribute it to a shot or not. A symbol is a sign which would lose the character which renders it a sign if there were no interpretant. Such is any utterance of speech which signifies what it does only by virtue of its being understood to have that signification.”¹¹⁹.

Para Abraham Moles (1975), a imagem é um suporte do campo da comunicação visual que pode materializar um fragmento do nosso universo perceptivo. Tratando-se de uma concretização material de entre várias possibilidades abstractas, que confrontam o indivíduo em termos de exterior e interior, uma vez relacionando o conhecimento do objecto representado, que se observa de forma indexante, como o objecto real.

Uma vez que as imagens se constituem por uma rede de signos¹²⁰, propõe-se para todas as suas formas de apresentação, como sendo a mais própria, uma leitura plural¹²¹. Escondido pela aparência, existe um rol de sistemas de conotação que acabam por orientar a mensagem, denominando aquilo que Doménec Font (1985) chamou a retórica da imagem. É na retórica que se encontra uma série de operações, artificiosas¹²², que vão caracterizar a mensagem. A excelência do significante das imagens deve-se assim ao poder que devemos saber dar-lhe, de religar a sua leitura à maior quantidade de mundo possível: o mundo como experiência de imagens muito antigas, obscuras e profundas sensações do corpo, nomeadas poeticamente por gerações e gerações, sabedoria das relações entre homem e natureza, acesso paciente da humanidade a uma inteligência das coisas através do único poder incontestavelmente humano: a linguagem.

Na antiguidade clássica acreditava-se que só através dos sentidos não era possível conhecer a realidade porque esta dependia da aparência – contrariamente às ideias que só podem ser contempladas pela inteligência – da qual as cópias fornecidas pelos sentidos vão recolher à realidade as suas traduções, não no sentido da “cópia” (as ideias são, no sentido platónico, representações intelectuais, formas abstractas do pensamento, realidades objectivas, modelos e arquétipos eternos de que as coisas visíveis são cópias imperfeitas e fugazes), mas no sentido da fusão, “Contrariamente à visão vulgar que vê na mimesis uma «cópia», a mimesis corresponde a uma vontade



199. *Le Portugais* (1912), Georges Braque, óleo sobre tela (117 x 81 cm).

¹¹⁹ Idem, p.240.

¹²⁰ Veja-se neste mesmo Capítulo o ponto II.1 *A imagem coordenada pelo signo*.

¹²¹ Em 1989 no seminário organizado pelo, “Museum of Modern art”, em New York, que nasceu após a exposição “Picasso-Braque”, Yve-Alain Bois avança a teoria de que o cubismo, pela mão de Picasso, deu uma “volta semiológica” – apelando para a natureza da pintura como podendo por vezes funcionar como uma linguagem, na medida em que reivindica a pintura como sendo um sistema de signos. Cfr., Richard Wollheim, «On the Assimilation of Pictorial Art to Language», in, Thompson, Jon, (ed.), *Towards a Theory of the Image*, Maastricht: Jan van Eyck Akademie, 1996, p.37.

¹²² Através da substituição que supõe a troca de um signo visual por outro com características formais semelhantes. As formas usadas são geralmente expostas através de metáforas, hipérboles, metonímias e sínecdoques. Font, Doménec, *El Poder de la Imagen*, Barcelona: Salvat, col. Salvat: Temas Clave, 1985, p.19.



200. *Outono* (1573), Giuseppe Arcimboldo (1530-1593), óleo sobre tela (76 x 63,5 cm).



201. *L'Arrivée du Train em Gare* (1895), Louis e Auguste Lumière, filme.

de fusão. A disputa de Platão com, os poetas sobre a mimesis tinha mais a ver com a falsa «fusão», com simulacro, que a arte sempre é, do que com a fusão do aparecer com o ser que a filosofia deveria, ela sim, propiciar.”¹²³.

Não é certo que a intenção que atribuímos de “imitação”, com o sentido que lhe damos da cópia, reprodução, figuração, ou mesmo de representação (e que deve muito à interpretação feita por Platão da *mimesis*), torne claro o significado da palavra ou o conceito *mimesis*, pois é imitação apenas de maneira secundária. Realmente, como diz muito claramente Aristóteles na *Poética*, a arte, que por um lado “imita” a natureza, por outro lado realiza-a: ou seja, conclui que não pode haver obra sem imitação. David Hume (1711-1776) deduz que se deve confiar nos sentidos¹²⁴, apesar da relação do homem com a realidade ser dependente da experiência, mas desconfiar das interferências ligadas quer ao raciocínio, quer ao hábito.

Existe também o sentido, no seu todo, dentro da própria linguagem, onde o próprio sentido de cada palavra tem o significado que lhe queremos dar, e também o significado do que ela evoca, a quem se dirige e a interpretação que lhe dá (assim como a imagem a poesia completa-se em cada receptor). As palavras são signos que dependem da realidade e das imagens mentais que formamos das coisas, dos seres e das acções. Assim, o sentido não está nas próprias coisas, mas sim, no modo de organizar as representações. Se observarmos o que se passa com o sistema de representação que o cinema nos oferece, com tudo o que tem de espectacular e artificioso, verificamos que o espectador/observador está sugestivamente implicado, na medida em que, a verosimilhança das imagens (ajudadas pela ilusão do movimento) são potencialmente tão reais, quer em termos de possibilidade de acontecimento, quer em termos de credibilidade, que o observador no momento consome o filme mais como uma experiência real¹²⁵ do que como uma experiência dissimulada/ilusória.

Apesar da relação que a imagem sempre protagonizou, enquanto parceira da transcrição do real, é certo que o seu objectivo não se limita a construir enunciados com base nos meios oferecidos pelos diversos sistemas técnicos expressivos invocados. Hoje, ao depararmo-nos com a tecnologia digital, que efectivamente amplia o leque de opções, ao serviço quer da transcrição do real quer ao seu comprometimento, possibilitando ao criador/produtor uma maior capacidade de controlo sobre as imagens, permitindo intervir até à mais pequena unidade lógica de informação visual na sua própria construção, verifica-se uma desconfiança quanto à tradução do real. Com

¹²³ Miranda, Bragança, «Da Interactividade Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», in Giannetti, Cláudia, (ed.), *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, col. Mediações, nº3, Lisboa: Relógio D'Água, 1998, p.187.

¹²⁴ Hume, David, *Tratado da Natureza Humana*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

¹²⁵ “*L'Arrivée du Train em Gare*” (A chegada do Comboio à Estação). Neste último filme de alguns segundos de duração, via-se um trem vindo em direcção à câmara, parando e a descida dos passageiros. Tal foi o susto dos espectadores dessa primeira sessão ao verem um trem vir em direcção a eles, que se instalou o pânico. Levantaram-se aos gritos e desviaram-se do caminho, com medo que o trem lhes passasse por cima”. http://www.feranet21.com.br/artes/cinema/historia_cinema.htm (acedido em 12 de Maio de 2004)

esta capacidade de construção¹²⁶ que é adjudicada à imagem digital, forçam-se as mentalidades a procurar, mesmo na fotografia digital¹²⁷, novas convenções na medida em que a ideia (pré)concebida do comprometimento com o referente está ferida, "Photography is now at the interface, and these artists have taken up the challenge which the new complexity of technological systems and diversity of media present. They bring us images and issues of a subtle sensibility, and the assurance that the computerization of photographic practice is profoundly human at base."¹²⁸. Assim entra em pleno desenvolvimento a ideia que o digital transporta, reenviando, a imagem produzida pela mais recente das tecnologias, para os domínios da arte em geral, "À medida que o público for se acostumando às imagens digitalmente alteradas, à medida que essas alterações se tornarem cada vez mais visíveis e sensíveis, até como uma nova forma estética, e que os próprios instrumentos dessas alterações estiverem ao alcance de um número cada vez maior de pessoas, também para manipulação no plano doméstico, o mito da objectividade e da veracidade da imagem fotográfica desaparecerá da ideologia colectiva e será substituído pela ideia muito mais saudável da imagem como construção e como discurso visual."¹²⁹.



202. *Fictitious Portraits (séries), Untitled (Triple)* (1992), Keith Cottingham, fotografia construída digitalmente (150,5 x 131 cm).

II.2.2 A importância das imagens que guardamos na memória

Nos tempos que cruzamos, facilmente notamos um consumo devorador de imagens, utilizadas de forma racional e pragmática, gerindo de forma implacável uma economia dos signos dentro do universo sociocultural, pelos meios de difusão massiva. A imagem constitui-se como o universo da era tecnológica.

Pensemos nos acontecimentos de 20 de Julho de 1969, quando pela primeira vez a humanidade assistia¹³⁰, em directo, à escala mundial, à conquista do solo lunar – nas palavras de Neil Alden Armstrong, comandante da aeronave "Apollo XI", «*Um pequeno passo para o homem, um gigantesco salto para a Humanidade*». Tudo se processou através das imagens, no que diz respeito à credibilidade¹³¹ depositada no feito (como se estivéssemos perante um acto mágico, a forma de alcançar o real através



203. Astronauta Edwin E. Aldrin (1969), Neil A. Armstrong, fotografia missão "Apollo XI".

¹²⁶ O termo construção aqui implica estrutura, pois mais à frente no capítulo III veremos que a leitura e forma de produzir uma imagem nos domínios da tecnologia digital assenta essencialmente num processo de pós-produção, no qual Lev Manovich trata como "digital compositing", cfr. Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

¹²⁷ Pelo facto de ser aparentada da fotografia produzida através de processos químicos (quando pensamos na relação que se estabelece com o referente), esta simples designação "digital" já é em si um "presente envenenado", por tudo aquilo que a tecnologia em si implica. Cfr. o III Capítulo infra.

¹²⁸ Ascott, Roy, «Photography at the Interface», in Druckrey, Timothy (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, New York: Aperture, 1996, p.171.

¹²⁹ Machado, Arlindo, *Pré-Cinema & Pós-Cinema*, Campinas: Papirus editora, 1997, p.246.

¹³⁰ Todos os que assistiam consumiram aquelas imagens daquele acontecimento na qualidade de sujeitos passivos. As imagens que se ofereciam representavam, eram ícones, do acontecimento real a que não tiveram acesso.

¹³¹ As imagens são evidências da realidade que quisermos acreditar, como exposto no ponto anterior, mesmo num acontecimento desta envergadura as dúvidas podem permanecer; pode ver as teorias sustentadas nas "falhas" das imagens e muito mais em: "This article has been written to prove, once and for all, that we

das imagens), onde as imagens apresentadas estavam revestidas de grande força iconográfica, por aquilo que representavam e pela importância do acto informativo da notícia que difundiam. Verdadeiros arquivos da história do nosso tempo, as memórias, que se substituem, em muitos casos, ao pensamento lógico, são o primeiro passo no processo criativo/produtivo de tantas outras imagens.

Quando afirmamos que conhecemos o mundo, estamos a afirmar que conhecemos a realidade através das suas representações icónicas, encarregando as imagens de percorrer/cobrir as distâncias e as ausências do desconhecido. Cada vez mais apreendemos o mundo por meio de uma visão mediada, e, como tal, acabamos por nos distanciar e nos separar paulatinamente do contacto com a realidade. Já não se trata de ver e monitorizar o mundo ampliado pelas lentes das câmaras de filmar: os novos meios visuais têm vindo a ampliar progressivamente o nosso campo de visão; com o desenvolvimento de televisão global [networks oficiosas de (des)informação], há, parece, a capacidade para uma observação ilimitada dos eventos do mundo. Deste modo podemos espreitar o que se passa lá longe sem termos de correr os riscos de estar lá. Tornamo-nos espectadores da realidade que nos convém – com a frieza de se não gostamos do que nos apresentam só temos que mudar de canal e passar para outra realidade. Deste modo extremo, estamos a assinalar/particularizar a comum convicção no poder, também protector, da imagem: pelo ecrã podemos ver o mundo e, ao mesmo tempo, sermos salvaguardados contra o impacto e consequências do que estamos vendo.

Devido à mediatização do mundo através das imagens, cada vez mais nos afastamos da realidade¹³². Uma vez que somos bombardeados com imagens, o efeito mais óbvio é ficarmos imunes às “suas realidades” – acabamos por mudar de canal se estivermos “chocados” ou sem paciência para aguentar alguns segundos, na certeza porém, de logo de seguida já termos outras imagens no ecrã. Outro aspecto que se prende com o afastamento ou substituição da realidade, pode encontrar-se no uso de imagens de síntese.

À medida que tornamos as imagens digitais cada vez mais “credíveis” acabamos por aumentar a distância entre nós e a realidade. Através da substituição¹³³, ficamos na expectativa de um ambiente virtual rico e começa a crescer em nós a sensação de que não temos qualquer necessidade de um mundo real para provarmos o que quer que seja. Ainda por cima, temos



204. 3rd Infantry Division
(Caputra de Televisão) (2003)
CNN, sexta 21 de Março.

are not being told the truth about the NASA film footage of the Apollo missions. This will astound even the most hardened skeptic and convince many people that the whole Apollo moon project of the late 1960's and early 70's were a complete hoax. video links are provided so you can watch with your own eyes the 'official NASA footage' that proves that we really haven't been told the whole truth!!!", in <http://www.ufos-aliens.co.uk/cosmicapollo.html> (acedido em 15 de Abril de 2004)

¹³² Este afastamento implica uma transformação, não uma perda.

¹³³ Partindo do conceito de Paul Virilio (1996) em que não simulamos o mundo quando falamos de virtualidades, mas substituímos a realidade actual pela realidade virtual, compassamos um mundo com duas realidades. Veja-se a entrevista de Louise K. Wilson a Paul Virilio, «Cyberwar, God and Television», in Druckrey, Timothy (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.321-329.

também a sensação que o novo mundo não significa nenhuma realidade diferente da que sempre tivemos. Ou seja, não se trata de realidade, mas de outra coisa qualquer que insere credibilidade não associada a uma verificação (paralelo com a realidade), mas que faça sentido – assim como um quadro cubista. É o espectador – o destinatário – o que faz a “leitura/montagem final” – montagem, carregada de integrações (as vivências) que dão uma qualidade de “conteúdo verdadeiro” (quando existem sinais comuns) – ao ver a imagem. São os *relevos da memória*, aquilo de que nos lembramos, que emprestam pontos de contacto, construindo um universo, entre o autor e o destinatário.

Marcel Proust (1871-1922), cunhou a frase “memória involuntária”¹³⁴, através da comparação/distinção das diferenças em relação à noção, produzida em 1896, de Henri Bergson (1859-1941), quanto à “memória voluntária”, para descrever o tipo das experiências que representam para o indivíduo um acontecimento passado para o qual ele está de qualquer forma isolado (sem possibilidade de se lembrar), e como tal não tem acesso através da memória voluntária.

Bergson (1990) vai distinguir¹³⁵ duas memórias: a memória hábito – adquirida por simples repetição mecânica (aquando da aprendizagem, por exemplo); e a memória singular, não repetitiva. É em si que o passado se conserva, e não no cérebro. Entre passado e presente, recordação e percepção, existe uma natureza diferença: o passado conserva-se integralmente, “em si”, enquanto que o presente passa. A matéria não é nem meramente externa e opaca (de acordo com a concepção realista) nem uma simples representação (de acordo com a concepção idealista) mas uma “imagem”: uma imagem que existe em si, ou seja algo que está antes da dissociação que o idealismo e o realismo operando entre a sua existência e a sua aparência. Para Proust, a memória involuntária é provocada pelas experiências no presente, que são manifestamente não relacionadas com experiências que possam ser livremente recordadas.¹³⁶

O filósofo alemão Walter Benjamin¹³⁷ vale-se, nas suas reflexões, de uma distinção realizada por Marcel Proust (s.d.) entre “memória voluntária”, aquela que estaria à disposição da inteligência, e “memória involuntária”,



205. Design Studio (Projecto Prof. Howard Davis, UO); Studio Project (Projecto Rebecca Feig, UO), “rendered” por Peter Horne (2003), DesignWorkshop® Professional Rendering.

¹³⁴ O termo “memória involuntária” [do seu livro *Em busca do tempo perdido (À la Recherche du Temps Perdu)* obra escrita entre 1913-1927 - Proust, Marcel, *Em busca do tempo perdido* (vol. I), Do Lado De Swann, col. Dois Mundos, nº 107, Lisboa: Livros do Brasil, s/d., vol.7.] caracteriza certo tipo de experiências através das quais o passado parece tornar-se presente, serve como exemplo, quando vemos um livro que costumava estar nas prateleiras da casa dos nossos pais e passados tempos encontramos-nos com o livro numa feira da vandoma...

¹³⁵ Cfr. o segundo capítulo «Do Reconhecimento das Imagens. A Memória e o Cérebro», do livro, Bergson, Henri, *Matéria e Memória: Ensaio Sobre a Relação do Corpo Com o Espírito*, São Paulo: Martins Fontes, 1990, pp.59-107.

¹³⁶ Pode ler-se, de forma exemplificativa, a relação da memória nas primeiras páginas do seu livro *Em busca do tempo perdido (À la Recherche du Temps Perdu)* onde descreve como numa tarde o sabor de um bolo (Madeleine – madalenas) que mergulhava no chá o transporta para o tempo em que criança visitava Combray - Proust, Marcel, *op. cit.*

¹³⁷ Arendt, Hannah (ed.), *Walter Benjamin, Illuminations: Essays and Reflections*, Nova Iorque: Schocken Books, 1969.

a que se encontra sempre pronta a responder ao apelo da atenção. Da “memória voluntária”, ocasionada, por exemplo, pela imagem, pode-se dizer que a informação que nos dá, sobre o passado¹³⁸, limita a sua conservação. Segundo a leitura de Benjamin, partindo de Proust, o passado “vivo” é nos “trazido” pela “memória involuntária”, com grande capacidade de nos fazer transportar, provocada ocasionalmente, pelo contacto ou sensação, por qualquer objecto, sem estarmos à espera de tal. Pode-se ler uma ruptura no que diz respeito à noção de memória “involuntária” e “voluntária”, com o predomínio da primeira sobre a segunda. A “memória voluntária” estaria ligada à esfera da “consciência desperta”, da qual dependeria – diz Benjamin baseando-se em Freud. Em *“On some motifs of Baudelaire”*¹³⁹, Benjamin define a memória como sendo involuntária, que é como um tipo de memória que não pode ser associada com o intelecto, a não ser por acidente, assim como não pode ser incorporada dentro das experiências. Ele sugere que a proliferação de informação nos tempos modernos causa uma atrofia da experiência e logo uma divergência da memória voluntária, assim como da involuntária. Ora as memórias que não podem ser associadas com uma experiência pessoal que seja, tornam-se parte das memórias involuntárias.

Segundo Walter Benjamin, o modo de vida das sociedades contemporâneas cada vez oferece menos possibilidades para se desenvolverem conhecimentos através das experiências. Tal acontece devido, em grande parte, às reproduções/imagens que transportam os meios de comunicação de massas (dos meios audiovisuais à imprensa), assim como ao trabalho requerido pelas grandes multinacionais, onde as pessoas são expostas a mecanismos de rotinas que pouco ou nenhum espaço deixam para o desenvolvimento do indivíduo, mas sim a automatizar acções. Logo, as imagens que se fazem aparecer por via desta memória involuntária, que estão altamente dependentes das experiências diversificadas, ficam bastante comprometidas com este desenvolvimento das sociedades contemporâneas.

A memória insere a propriedade de conservar e restituir informações. Esta propriedade não é exclusiva do homem, pois pode ser encontrada, através de comportamentos, noutros seres vivos e até em máquinas. A herança do património genético, como conservação e transmissão das informações necessárias para a vida, pode ser considerada como uma memória. A memória humana é complexa na medida em que é um resultado recorrente da evolução da espécie, onde intervêm factores, num primeiro nível, de ordem natural¹⁴⁰ e, num segundo nível, de ordem histórica (passado/

¹³⁸ Como no caso do álbum de família, já mencionado neste Capítulo no ponto II.2 *De que nos falam as imagens*.

¹³⁹ Arendt, *op. cit.*, pp.155-200.

¹⁴⁰ Genéticos a nível biológico, as células e os tecidos são capazes de memória, uma memória elementar. Num outro nível, que corresponde à memória que se apresenta no sistema nervoso, que é essencialmente de tipo associativo e que permite aquisições cuja complexidade corresponde ao mesmo tempo que depende dos condicionamentos e as aprendizagens sensoriomotor (a maior parte dos nossos hábitos que consistem, por exemplo, em andar, correr, comer, etc.)

presente). O sentido da memória representativa (o que corresponde ao senso comum da “memória”), é altamente complexo uma vez necessitar de operações mentais que possibilitam a representação dos objectos ou acontecimentos na sua ausência – a linguagem e a imagem mental visual. Do passado e da acumulação das experiências do homem nasceu a linguagem, bem como a sua inteligência e todos os “produtos” culturais que permitem, designadamente, a faculdade de avaliar o tempo (sem esta, a nossa memória estaria incompleta – os sistemas cronológicos, do calendário ao relógio, por exemplo, tornam possível a referência ao passado nas nossas lembranças/recordações). A memória adulta é o resultado dessa evolução genética, que seguiu, a partir da infância, as etapas da maturação, da aquisição da linguagem e o desenvolvimento das estruturas lógicas.

A memória tem sido motivo de estudo através dos tempos, tendo chegado a uma abordagem mais científica somente em 1913 com o behaviorismo¹⁴¹ – teoria comportamental. Na antiguidade e praticamente até Descartes predominou a concepção de uma memória encarada como reserva de imagens.

Simónides de Ceos (556-468 a. C.) foi um poeta da Grécia clássica, famoso pela sua memória prodigiosa (quando o tecto de um salão de banquete ruiu logo após ele ter sido chamado cá fora, descobriu que conseguia identificar os restos estropiados dos convivas com base no local onde tinham estado sentados; daí inferiu que relacionar material com pontos específicos de uma imagem espacial mental podia ajudar a memória - usou esta técnica para memorizar os seus longos discursos). Associava partes do discurso com os objectos a lugares de um templo. Depois, enquanto fazia o seu discurso, ia revisitando em pensamento o templo para evocar as suas ideias de uma maneira ordenada e integral. Os primeiros Jesuítas que foram para a China chamaram a este mesmo processo construção de «*palácios da mente*»¹⁴². Estes exemplos implicam navegação em espaço a três dimensões para armazenar a encontrar informação.

Para Aristóteles a memória caracteriza-se por uma espécie de investigação aparentada com o silogismo (inferência mediata constituída por três proposições, duas chamadas premissas e a terceira, conclusão) e por uma referência ao passado. O período científico começa com o psicólogo alemão Hermann Ebbinghaus (1850-1909), que publica em 1885 o primeiro estudo experimental da memória e que estabelece a primeira “curva do esquecimento”¹⁴³. Após ele, Alfred Binet (1857-1911) estuda a memória dos

¹⁴¹ Começou formalmente este movimento quando apresentou o argumento que as actividades do ser humano, ou comportamento, eram a matéria da psicologia humana. O que representa um deslocamento do paradigma dos finais do século XIX que estava primeiramente interessado nos fenómenos mentais. O acto de nascença do behaviorismo constituiu-se pelo artigo de John Broadus Watson intitulado «Psychology as the Behaviorist Views it», publicado em 1913. Watson, John Broadus, «O Comportamentismo», in Herrnstein, R. J. e Boring, E. G. (ed.), *Textos Básicos de História da Psicologia*, São Paulo: Herder, 1971, pp.626-636 - (Texto originalmente publicado em *Psychological Review*, número 20, pp.158-177, 1913, sob o título «Psychology as the Behaviorist Views it»)

¹⁴² Negroponte, Nicholas, *Ser Digital*, Lisboa: Editorial Caminho, 1996, p.119.

¹⁴³ Ebbinghaus, Hermann, *Memory: A Contribution to Experimental Psychology*, Chicago: University of Chicago Press, 1998.

textos, Frederic Bartlett (1886-1969) a deformação das lembranças, Pierre Janet (1859-1947) a evolução da memória, Théodule Ribot (1839-1916) a estimativa temporal das lembranças. John Watson e os seus sucessores, guiados pelos princípios do behaviorismo, tomam em consideração apenas os factos perceptíveis, ou seja, as estimulações que recebe o organismo e as respostas que fornece. Durante este período¹⁴⁴ e até 1950, o estudo da memória, ganha em rigor, mas perderá, no entanto, do ponto de vista da riqueza e pertinência das teorias, a organização dispensada à associação, bem como o condicionamento, e qualquer hipótese sobre mecanismos mentais, como as imagens e as operações lógicas, foram banidas.

A partir de meados dos anos 50, o desenvolvimento da informática provocou uma revolução técnica e teórica que conduziu a conceber a memória humana não como uma “rede”, cujas malhas são as lembranças, mas como um computador que relaciona todos os elementos. É essencialmente esta concepção que se subentende às teorias actuais – modulando-se em função das vias principais de abordagem do problema. A analogia entre o homem e o computador foi frutuosa em várias direcções, nomeadamente no estudo dos princípios, das estruturas, dos mecanismos de armazenamento e de recuperação. A abordagem psicológica agrupa todos os métodos de estudo que supõem a integridade dos mecanismos; procura (1) identificar as principais estruturas e (2) principais princípios da memória – os mecanismos de registo, armazenamento e recuperação da informação.

As estruturas e os princípios da memória não são homogéneos e ambos se revelam na memória a curto e a longo prazo. Em termos de funcionamento, a memória a curto prazo é caracterizada por uma capacidade limitada e esquece muito rapidamente e a memória a longo prazo, é caracterizada por uma capacidade enorme e esquecimento progressivo. Dada a relativa estabilidade das informações, no caso desta memória a longo prazo, o problema essencial é o da organização da informação. É por conseguinte fácil imaginar que a memória contém informações sob forma de princípios. Estes princípios são, com efeito, numerosos e podem ser classificados em três categorias: (1) os princípios sensoriais; (2) os princípios motores; e (3) os princípios simbólicos. Pode-se, com efeito, destacar a existência de uma memória para informações (como por exemplo, tácteis, visuais, auditivas ou olfactivas), onde os princípios visuais e auditivos são considerados como mais importantes, porque eles constituem os primeiros modos de existência da linguagem na memória¹⁴⁵. Dentro desta relação, diferenciou-se da imagem visual mental, que resiste bastante ao tempo, a imagem fugaz de milésimos de segundo que se conhece por memória icónica¹⁴⁶. O relato

¹⁴⁴ Desde 1920 até ao meio do século, o behaviorismo dominou a psicologia nos Estados Unidos, exercendo ao mesmo tempo uma potente influência por toda a parte no mundo.

¹⁴⁵ Para investigar a capacidade e a duração de uma memória sensorial breve, Sperling (1960) desenvolveu experiências para aferir a duração por um período de tempo curto com as exposições compostas entre 3 a 16 caracteres alfanuméricos. Sperling, George, *The Information Available in Brief Presentation. Psychological Monographs - Vol. 74*, Harvard: Harvard University Press, 1960, pp.1-29.

¹⁴⁶ Os movimentos dos olhos que ocorrem entre o início e o fim dos estímulos foram considerados altamente disruptivos, sugerindo Sperling (1960) que a memória icónica é organizada de forma retina-tópica, e uma evidência da sua fragilidade, na medida em que deteriora rapidamente, foi encontrada no facto de se a

das imagens, através da vocalização, é especialmente importante (por exemplo, em relação ao código gráfico), porque intervêm automaticamente para recodificar implicitamente qualquer informação visual apresentada linguisticamente. Todos os princípios são transitórios e a informação assim veiculada parece ser codificada sob forma de código linguístico ou código figurado (dois códigos simbólicos), porque correspondem principalmente aos modos de representação da informação a longo prazo.

A organização da informação depende dos mecanismos de armazenamento (de acordo com as investigações recentes, a memória a curto prazo não parece especialmente ligada a códigos determinados, mas antes um estado de activação temporário de qualquer tipo de código). Para que uma sequência de informações possa exceder este estado de activação a curto prazo, para gerar um estado estável de armazenamento a longo prazo (a memória a longo prazo), duas categorias de mecanismos devem entrar em jogo: mecanismos fisiológicos, que dependem do tempo de apresentação ou o número de repetições, e mecanismos psicológicos de organização das informações. Independentemente das actividades mentais que acompanham a memorização, o número de repetições e o tempo de apresentação, do que deve aprender-se, melhora a retenção a longo prazo. Outra variável com um papel facilitador é a motivação afectiva: (lembranças que podem ser recordadas, ao longo de vários anos, sobre acontecimentos quer muito agradáveis, quer muito desagradáveis). Os sinais provenientes do nervo óptico criam na zona cerebral adequada – o centro da memória – uma imagem-padrão.

Chegamos aqui ao momento crítico de todo o complexo processo. Identificar-se-á essa imagem-padrão com uma outra já existente? Se assim acontecer, diremos que a pessoa que recebe a mensagem reconhece o sinal e compreende o seu significado. Mas se a imagem-padrão não pode ser comparada com outra já existente, então o sinal não tem qualquer sentido e não atinge os seus fins. Em suma: mesmo as mais simples formas de comunicação visual assentam em códigos complexos. Entendemos um sinal apenas se já conhecemos o código em que ele se baseia. Isto explica em parte porque é que o ser humano leva tanto tempo para atingir a maturidade. Ele tem de fixar na memória um número vastíssimo de informações codificadas, muitas das quais de carácter visual. Na verdade, o seu cérebro torna-se uma espécie de arquivo que contém biliões de modelos de informação com os quais os sinais que vêm chegando são confrontados e comparados em cada segundo da sua vida activa.

Os mecanismos de organização são menos automáticos e dependem de actividades mentais variadas¹⁴⁷, como o mostrou Georges Miller (1956),

exposição ao estímulo fosse seguida por um fundo claro. Veja-se, Averbach, E., & Sperling, G. «Short Term Storage of Information in Vision», in C. Cherry (ed.), *Information Theory: Proceedings of the Fourth London Symposium on Information Theory*, Londres: Butterworths, 1961, pp.196-211.

¹⁴⁷ Miller, George A. «The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information», publicado originalmente in *The Psychological Review*, 1956, vol. 63, pp.81-97. Pode encontrar-se no seguinte endereço: <http://cogprints.ecs.soton.ac.uk/archive/00000730/00/miller.html> (acedido em 15 de Março de 2004).

o princípio de integração é o protótipo do que se passa no processo de memorização, com variantes devido à natureza da informação. A linguagem, por exemplo, oferece uma hierarquia de códigos de integração onde os símbolos reagrupam informações mais numerosas; os sons são agrupados em letras, as letras em sílabas, seguidamente em palavras e as palavras em frases. As imagens e as ideias correspondem também a símbolos de ordem superior que permitem a associação de numerosas palavras. A variedade dos mecanismos de armazenamento tem por consequência uma grande diversidade no que diz respeito à organização estável das informações na memória.

A linguagem constitui por conseguinte um dos dois grandes modos de representação da informação na memória, englobando por si só um grande número de códigos especializados (gráfico, fonética, semântica...). O segundo destes modos é a imagem visual. Se o primeiro modo de representação conduzir a uma espécie de memória conceptual, o segundo conduz a uma memória analógica de tipo visão-espacial¹⁴⁸. A apresentação de objectos por desenhos é mais eficaz para ajudar a memorizar do que a apresentação dos mesmos objectos sob a forma de palavras (e.g. para dar informações de orientação na rua), e que o recodificar mentalmente das palavras em imagens mentais facilita memorização, como já visto no caso do poeta grego Simónides de Ceos, ao utilizar os "palácios da mente". No entanto, quando um desenho é apresentado, é designado automaticamente, de modo que a informação é registada sob duas formas: figurativamente e verbalmente. A aliança da imagem e do texto é por conseguinte de uma eficácia muito potente, o que explica o sucesso dos meios de comunicação que são fundados sobre a complementaridade de ambos os meios (como a publicidade). A linguagem e a imagem são, portanto, mais ou menos dependentes das estruturas e funções operacionais como a classificação, a seriação, a dupla classificação, a reversibilidade, etc.¹⁴⁹

Segundo Wayne H. Bartz (1968), pode-se "então" distinguir quatro etapas sucessivas no processo de memorização¹⁵⁰: (1) uma fase sensorial muito curta, no curso da qual a retenção de uma informação dada degrada-se muito rapidamente, geralmente por volta de 200 para 300 milissegundos; (2) a memorização a curto prazo, com uma duração de cerca algumas dezenas de segundos, permite tratar imensas informações por unidade de tempo agrupando as informações sensoriais, pode chegar a memorizar maior número de dados; (3) a memorização a longo prazo, que deveria ter uma capacidade muito grande de absorção, não se verifica, não se efectua, pois há uma contínua reorganização dos vestígios de novas informações

¹⁴⁸ Um bom exemplo da visão-espacial pode ser encontrado quando se pede a alguém para descrever uma escada helicoidal, essa descrição é geralmente acompanhada com um gesto das mãos que reproduz no espaço a forma em questão, que é bem complexa.

¹⁴⁹ Piaget, J. & Inhelder, B., *Mémoire et Intelligence*, Paris : P.U.F., 1968 ; Piaget, J. & Inhelder, B. *L' image Mentale chez l'Enfant: Étude Sur le Développement des Représentations Imagées*, Paris: Presses Universitaires de France, 1966.

¹⁵⁰ Bartz, Wayne H., *La Mémoire*, Montréal: Editions H.R.W., 1976.

que se apresentam; (4) o processo de recordação, ou reminiscência, limita as possibilidades da memória, dado que parece ter na memória mais informações disponíveis que de informações acessíveis – a eficácia dos processos de recordação depende fortemente da estratégia utilizada durante a memorização propriamente dita.

É o destinatário que fecha o ciclo da imagem, porém cada espectador mediante as suas memórias e experiências, refaz a própria imagem remontando-a. Essa “nova” montagem é, inevitavelmente, infinita, uma vez que não cessa de integrar e de repor os elementos de forma variável, obrigatoriamente dotados de conteúdos que se vão alterando durante a vida do indivíduo. As imagens que persistem, após a reciclagem imposta pela memória de longa duração, são exactamente aquelas que tem relevo no plano das memórias porque designam pontos de contacto com a vida do destinatário. As imagens, porque reflectem, são sempre espelhos de pequenos momentos de uma realidade que não pára de acontecer. Momentos muito parcos da vivência (centesimais), que se repetem infinitamente (através da presença da imagem), indo, desse modo, formar a nossa própria memória do acontecimento.

As imagens que temos mais presentes são, obrigatoriamente, aquelas que mais olhamos e que por sua vez mais vemos, daí que o corpo de imagens que rodeia o seu fazedor seja determinante para compreender as imagens criadas. Dá-se, através de um ciclo, uma permanente dependência das imagens, fazendo com que o constante desenvolvimento de mais imagens sustente e complexifique as nossas próprias memórias¹⁵¹. Pelo facto da imagem transportar consigo o seu referente (característica que não se encontra apenas na fotografia, como assim o fez parecer Roland Barthes¹⁵²), a nossa memória procura automaticamente a identificação daquilo que se representa, procurando fazer sentido entre aquilo que vê e aquilo que sabe acerca da coisa representada (atitude enunciativa das capacidades reflexivas dos nossos conhecimentos). Portanto, uma imagem de qualquer coisa é também essa mesma coisa¹⁵³, e a sua negação concorre para a sua afirmação, ao mesmo tempo que para questionar o que temos como adquirido partindo da sua representação, pondo em causa a memória da coisa¹⁵⁴.

Pode ver-se no desempenho justificativo da crítica de arte ou da sua teorização este tipo de reflexão em torno das imagens que dão origem a imagens. De acordo com Giulio Carlo Argan¹⁵⁵, Joshua Reynolds mestre



206. *Cachimbo Rolando Negoita* (2004), Rolando Negoita (Designer artesão), prémio Butz-Choquin/ Pipes and Tobaccos.

¹⁵¹ Encontra-se nesta dependência das imagens um sentido de arquivo, não como elemento para designar do ponto de vista histórico (atribuir ordem cronológica), mas do ponto de vista das fontes, pois é comum encontrarmos nos ateliers, onde se produzem imagens, imensas imagens penduradas nas paredes funcionando como elementos inspiradores.

¹⁵² Barthes, Roland, *op.cit.*, p.19.

¹⁵³ Roland Barthes atribui a este aspecto a função tautológica da imagem “nela, um cachimbo é sempre um cachimbo”. Barthes, *op. cit.*, 1998, p.18.

¹⁵⁴ Foucault, Michel, *Ceci n'est Pas Une Pipe*, Montpellier: Fata Morgana, 1986.

¹⁵⁵ Argan, Giulio Carlo, *Arte e Crítica de Arte*, Lisboa: Editorial Estampa, 1988, p.135.

reconhecido e afirmado na escola inglesa de pintura, a Royal Academy, atribui parte da execução das obras à sucessão de escolhas de gosto feitas pelo artista, sendo que, no pensamento de Reynolds, aquilo que o artista cria não advém da inspiração e tão pouco das teorias da arte, mas sim do conhecimento e apreciação das obras do passado, "It is indisputably evident that a great part of every man's life must be employed in collecting materials for the exercise of genius. Invention, strictly speaking, is little more than a new combination of those images which have been previously gathered and deposited in the memory. Nothing can come of nothing. He who has laid up no materials can produce no combinations."¹⁵⁶. Portanto, aquilo que ele constitui como referências nas suas memórias visuais, será uma das forças motrizes no plano da criação, quer tal aconteça consciente ou inconscientemente – esta escolha, que é condicionada pelas suas referências de gosto, influem naquilo em que está a trabalhar, "Toda imagem é interior a certas imagens e exterior a outras; mas do conjunto das imagens não é possível dizer que ele nos seja interior ou que nos seja exterior, já que a interioridade e a exterioridade não são mais que relações entre imagens."¹⁵⁷. A obra *Les demoiselles d'Avignon* (1907) de Pablo Picasso, (fig. 80), vincula uma relação formal com a obra de Cézanne¹⁵⁸, e pode notar-se, nas figuras representadas, o interesse do artista pelas diferentes civilizações (nas figuras da direita pode notar-se uma forte influência/semelhança com as máscaras africanas, assim com a figura da esquerda apresenta soluções de representação usadas nas figuras da arte egípcia), assim como a figura central denota uma forte aproximação formal, em termos de postura, com o *Escravo Moribundo* (1513-16) de Miguel Ângelo.



207. *Les grandes baigneuses* (1900-1905), Paul Cézanne, óleo sobre tela (132.4 x 219.1 cm).



208. *Escravo Moribundo* (1513-16), Miguel Ângelo, mármore (altura 229 cm).

Quando falamos de tradição, na história da arte, estamos inevitavelmente a falar de algo que se apresenta como uma continuidade. Algo que se repete, algo que faz a sua aparência através de uma forma nova de tratar o tema, diferente porém relacionada (que está impregnada de conhecimento do passado). Ou seja, podemos encontrar imagens que não só serviram de guias a outras imagens, como elas próprias (novas imagens), inserem a consciência/conhecimento das imagens que estavam inerentes na memória do artista que as criou – como exemplo, a representação do nu ao longo da história da arte que é usado por Bernardo P. Almeida (1996) ao longo do II capítulo.

A "criatividade", como expressão subjectiva que é, permite as necessárias mudanças de paradigmas responsáveis pelo avanço tecnológico, científico e artístico, e acontece inicialmente através de um processo psíquico primário. Processo primário que permite que a energia psíquica circule livremente no aparelho mental, sucedendo-se sem barreiras ou impedimentos de uma representação psíquica em outra, e assim utilizando-se dos recursos que

¹⁵⁶ Extracto do segundo discurso de Reynolds, Sir Joshua, *Seven Discourses on Art*, pode encontrar os textos em: <http://www.textlibrary.com/download/7discour.txt> (acedido em 03 de Abril de 2004).

¹⁵⁷ Bergson, *op. cit.*, p.16.

¹⁵⁸ Cfr. o Capítulo II «O plano de Imagem» do livro: Pinto de Almeida, Bernardo, *O Plano da Imagem*, Lisboa: Assírio & Alvim, 1996, pp.35-43.

dispõe para materializar as diversas representações mentais – capacidade especulativa em torno de ideias e imagens que busca relações e possibilidades por diversas formas, mantendo-se aberta ao entre-cruzamento e fertilização entre as dissemelhantes questões envolvidas. O processo influi na criatividade pela via da cognição e entendimento das questões levantadas inicialmente, levando-se em conta a pertinência destas em confronto com a realidade. O pensamento crítico e o procedimento empírico podem ser um modo de avaliar essa pertinência, trazendo elementos necessários para a elaboração das etapas desse processo. Oliver Sacks (1995) cita no seu livro *Um antropólogo em Marte* um conceito de Frederic Bartlett a respeito do funcionamento da memória no aparelho psíquico como uma construção imaginativa transformada em imagem ou linguagem: “Relembrar não é reexcitação de inumeráveis traços fixos, inanimados ou fragmentários. Trata-se de uma reconstrução, ou construção imaginativa, erguida a partir da relação de nossa atitude com toda uma massa ativa de reações ou experiências passadas, e com um pequeno detalhe importante que aparece normalmente em forma de imagem ou linguagem. Portanto, nunca é realmente exato mesmo nos casos rudimentares de uma recapitulação mecânica, o que não tem a menor importância.”¹⁵⁹

A própria dependência das imagens que consumimos hoje, mesmo depois da revolução/desconstrução operada na imagem pelo modernismo e das imagens altamente cúmplices com as tecnologias digitais, está associada aos cânones da renascença que traduzem uma concordância e objectividade espacial. As nossas preferências, em termos de composição e organização de espaço, continuam especialmente formatadas pelos modelos do passado, e assim se compreende como e porque é que as novas tecnologias não manifestam necessariamente um progresso no modo de perceber ou corresponder a uma visão propriamente contemporânea, “nova” – desde a pintura até às mais sofisticadas imagens geradas por computador encontra-se uma iconografia modelo, usada e reciclada, exaustivamente, que pode ser perceptível e até datada.

É através de modelos que sintetizamos a realidade e dessa forma criamos imagens¹⁶⁰. No caso das imagens abstractas, os modelos são fictícios, uma vez que tornam visível uma realidade que não pode ser vista ou descrita,



209. *Red on Maroon* (1959), Mark Rothko (1903-1970), óleo sobre tela (266,7 x 457,2 cm).

¹⁵⁹ Sacks, Oliver, *Um Antropólogo em Marte: Sete Histórias Paradoxais*, São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p.183.

¹⁶⁰ Numa das histórias paradoxais que conta Oliver Sacks, “O caso do pintor daltónico”, um pintor de 65 anos sofre um acidente de carro e, repentinamente, torna-se totalmente daltónico. No dia seguinte ao acidente, ao ir trabalhar para o seu atelier, antes repleto de pinturas coloridas e luminosas, depara-se com um mundo cinzento, preto e branco. As coisas passam a ter uma aparência desagradável, “suja”. As pessoas viraram “estátuas cinzentas animadas” e o pintor passa a não suportar sua própria aparência no espelho. Até os alimentos que ele ingeria pareciam-lhe repulsivos devido a seu aspecto cinzento, morto, e ele tinha que fechar os olhos para comer. Para o pintor, o mundo passou a ser algo parecido com um filme em preto-e-branco, tridimensional, com a diferença que os filmes são representações do mundo, enquanto a vida dele era real. Enfim, o pintor não perdeu somente a percepção das cores, mas acabou perdendo sua memória das cores. Enquanto Sacks conta a destruição do mundo colorido do pintor, ele conta o surgimento de uma nova realidade, de um mundo sem cores, de uma pessoa que parecia nunca as ter conhecido. O artista continuou a existir e inevitavelmente começou a pintar, mas todas as suas pinturas passaram a ser a preto-e-branco. SACKS, Oliver, *Um Antropólogo em Marte: Sete Histórias Paradoxais*, São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

mas que é postulada/suposta através da noção do desconhecido – todas as representações, ao longo da história da arte, que nos contam realidades do inferno e do paraíso, de demónios e de deuses tem sido uma forma de descrever o desconhecido, “Accustomed to pictures in which we recognize something real, we rightly refuse to regard mere color (however multifarious) as the thing visualized. Instead we accept that we are seeing the unvisualizable: that which has never been seen before and is not visible. This is not some abstruse game but a matter of sheer necessity: the unknown simultaneously alarms us and fills us with hope, and so we accept the pictures as a possible way to make the inexplicable more explicable, or at all events more accessible.”¹⁶¹

II.2.3 O museu das imagens do sujeito

Henri Bergson (1859-1941) elaborou uma teoria sobre a memória em “*Matière et mémoire*”¹⁶² que foi publicada numa primeira edição em 1896 sendo reeditada com algumas modificações em 1911. Nessa obra, Bergson (1990) analisa a formação e operatividade da memória individual, baseando-se nos estudos elaborados em 1889 para a sua tese doutoral “*Essai sur les données immédiates de la conscience*”¹⁶³, onde tinha introduzido uma concepção original de tempo e espaço, que se iria reflectir e condicionar toda a sua obra futura. Para Bergson os seres humanos dão conta de duas realidades de ordens muito diferentes: a realidade da duração – com carácter heterogéneo e sensível (período, instante, momento – a forma que toma a sucessão dos estados de consciência quando nos deixamos estar, sem fazer relações entre o presente e o passado); e a realidade espaço – que resulta e é concebido pela inteligência humana e se põe a fazer distinções estritas tais como, contar, abstrair, falar, etc. Da comparação destas duas realidades aparece uma representação simbólica da *duração* inspirada no *espaço*, e a duração toma assim a forma ilusória de um meio homogéneo que é o que geralmente se entende por *tempo*. Portanto, para Bergson, o tempo não é não é mais do que a projecção da duração no espaço – ao expressar a duração em extensão, a sucessão adquire a forma de uma linha contínua ou de uma cadeia em que as partes se tocam, mas não se penetram¹⁶⁴.



210. *The Persistence of Memory* (1931), Salvador Dalí (1904-1989), óleo sobre tela (24 x 33 cm).

A duração vai corresponder à memória-pura, enquanto o espaço/tempo vai corresponder à memória-hábito, mediante as características assinaladas. No que diz respeito à memória-hábito pode ser vista como a ponta de um cone que está em contacto com plano que corresponde ao presente, onde o próprio cone é a memória-pura. Assim são adequadas, convenientemente, segundo a forma apresentada, as recordações operativas necessárias para o presente que a memória-hábito tiraria da memória-pura.

¹⁶¹ Texto para o catálogo da *Documenta VII* (1982), veja-se Richter, Gerhard, *The Daily Practice of Painting – Writings and Interviews 1962 – 1993*, Cambridge: The MIT Press, 1998, p.100.

¹⁶² Edição que se pode encontrar em Português: Bergson, *op. cit.*

¹⁶³ Bergson, Henri, *Essai Sur les Données Immédiates de la Conscience*, Genève: Éditions Albert Skira, 1945.

¹⁶⁴ São as chaves do pensamento que se encontram em *Matéria e Memória*. Dentro do âmbito da memória individual, Bergson, situa o que considera uma “memória-pura” e uma “memória-hábito”.

Da teoria de Bergson é importante reter dois aspectos: por um lado, a vinculação estabelecida entre memória-pura individual e a duração, assim como a memória-hábito individual e o espaço-tempo abstractos que nos remetem para o social; por outro, a dimensão dinamizadora da memória-hábito frente à memória-pura – em sociedade, no tempo e no espaço, só actualizaríamos, do conjunto de recordações que se situam na memória-pura, aqueles que fossem úteis para o presente, os que configurariam, precisamente, a memória-hábito.

Para Halbwachs (1950) a memória tem sempre um carácter social já que qualquer que seja a recordação, mesmo que muito pessoal, existe em relação a um conjunto de noções que tem mais relevo para nós, uma mais do que outras, que sejam as memórias que se estabelecem com pessoas, locais, situações, ideias, etc., o que faz com que não haja duas memórias, mas apenas uma que resulta da articulação com o social. O texto de Maurice Halbwachs *La Memoire Collective*¹⁶⁵, aparece publicado como obra póstuma em 1950, pois a data de sua redacção deu-se por volta de 1941-44, sendo uma compilação de notas e ensaios que foram escritos antes da sua deportação para o campo de concentração de Buchenwald em 1945, local onde haveria de morrer. Duas são as suas obras, *Les Cadres Sociaux de la Mémoire* (1925) e *La Topographie Légendaire des Évangiles en Terre Sainte* (1941), em que aparece a necessidade de perceber a natureza social e os processos que permitem os grupos e os indivíduos como tal.

Segundo Halbwachs (1950), a memória colectiva é um processo social de reconstrução do passado vivido e experimentado por um determinado grupo. Este passado vivido é distinto da história, uma vez que a história procura dar conta das transformações operadas na sociedade. A memória colectiva insiste em assegurar a permanência do tempo, a conformidade da vida, com o propósito de mostrar que o passado permanece. Enquanto que a história tem um cariz informativo, a memória é comunicativa e como tal os factos verídicos não lhe interessam, o que lhe interessa são as experiências vividas através das quais se constrói o passado individual.

¹⁶⁵ “La première édition de 1950 contenait exclusivement les quatre chapitres manuscrits trouvés dans les papiers de Maurice Halbwachs, sous le titre : La mémoire collective. « Sauf quelques passages trop inachevés, - spécifiait l’Avertissement - (et dont la coupure est signalée par des points de suspension), le manuscrit a été intégralement reproduit. Les titres des chapitres ont été choisis par l’auteur ; seuls les sous-titres ont été ajoutés par les éditeurs. » En 1949, il y a près de vingt ans, on n’avait pas cru devoir introduire dans le livre un article publié de son vivant par Maurice Halbwachs dans la Revue philosophique (1939, nos 3-4) : « La mémoire collective chez les musiciens », bien qu’il eût envisagé, mais comme une simple possibilité, de faire de cet article le premier chapitre de l’ouvrage. M. Jean Duvignaud estime aujourd’hui que cette analyse de la mémoire musicale semble confirmer les vues qu’il a lui-même formulées, dans sa Préface, sur l’évolution de la pensée de Maurice Halbwachs et son « orientation vers le concret ». Il a donc été décidé d’ajouter l’article au livre, mais, afin de ne pas modifier la structure de celui-ci, de le situer en annexe. Une autre adjonction a été faite : celle de l’Introduction biographique, écrite en 1948 par J.-Michel Alexandre, et qui n’avait paru que dans L’année sociologique (3e série, 1940-1948), où l’ouvrage avait été publié en priorité, par les soins de G. Gurvitch, sous le titre : Mémoire et société.” - Halbwachs, Maurice, *La Mémoire Collective*, Paris: Editorial P.U.F., 1950, p.4. Pode-se aceder ao livro no seguinte endereço: http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiquesdes_sciences_sociales/classiques/Halbwachsmaurice/memoire_collective/memoire_collective.html (acedido em 09 de Março de 2004).

Enquanto colectivo, o indivíduo tem necessidade de reconstruir os factos históricos com a comunidade através de efemérides, usos e costume, etc., uma vez que a memória das situações dá unidade ao grupo. Toda a memória se organiza e apoia no pensamento, através da comunicação usando todos os meios disponíveis. Porém, a memória colectiva agrupa as memórias individuais, mas não se confunde com elas. Portanto, encontramos duas memórias que se distinguem, sendo uma a memória pessoal, individual, e outra a memória social, colectiva. A grande particularidade da primeira encontra-se na sua característica autobiográfica, enquanto que a segunda se caracteriza pela utilização de esquemas resumidos de forma a dar unidade histórica ao passado em sociedade.

De um modo geral consideramos a memória como uma faculdade, antes de mais nada, individual, particular, mas já quando pensamos em colectividades vemos desenhar-se à nossa frente um cenários de pluri-multi memórias, pelo que ao falar de memórias colectivas estamos, obrigatoriamente, a falar de semelhanças. Cada grupo ou colectividade, dentro de uma mesma sociedade, possui uma história, na qual se distinguem pessoas e eventos, que constituem uma parede de semelhanças que lhes atribui unidade, dado que o grupo é sempre o mesmo.

Assim, podemos entender a memória como uma actividade social, não pelo seu conteúdo, mas por ser compartilhada por uma colectividade, um grupo, onde as suas funções são de defesa de identidade, pelo seu carácter normativo e comunicativo. O carácter comunicativo da memória colectiva é dado pelo uso, estruturante, da linguagem e da comunicação interpessoal na construção e manutenção da recordação. E é por este facto que Halbwachs entende o homem como um ser social, que articula a vida pessoal com a social, não havendo separação, mas operando desde uma lógica na qual os indivíduos são anteriores e atravessam distintos grupos a que vão pertencendo. Ao pôr a ênfase nas relações vigentes de pertença a um grupo, em como a recordação se constrói a partir dos interesses e necessidades dos grupos presentes, é possível afirmar que não existe um passado imutável, independente da experiência presente, mas um passado sempre reconstruído, recomeçado. A nossa memória, ao explorar o passado, realiza uma viagem retrospectiva na qual se sabe que o presente é a meta em que se desemboca e a perspectiva a partir da qual se pode reconstruir e relatar¹⁶⁶.



211. 25 de Abril (1974), na Praça da Figueira.

As memórias individuais estão sempre marcadas pelo contexto social. Essas marcas são portadoras da representação da sociedade, de seus valores e necessidades – visão do mundo que se anima por valores dos grupos em que se inserem. O que implica, por conseguinte, uma presença do social, mesmo nos momentos mais individuais, pois nunca estamos sós e as recordações pessoais, individuais, estão imersas nas narrativas colectivas

¹⁶⁶ Ramos, R., «Maurice Halbwachs y la Memoria Colectiva», in *Revista de Occidente*, nº 100, 1989, pp. 63-81.

que se encontram reforçadas em rituais e comemorações de grupo. Como essas marcas são compostos históricos sujeitos a mudanças, formas de interpretar a realidade, as memórias são mais uma reconstrução do que uma recordação¹⁶⁷.

Segundo Denise Jodelete (1993), podemos distinguir dois modelos estruturantes/explicativos do processo da memória: o *modelo armazenador*, que põem a tónica principal no tratamento da informação e *modelo gerador*, o que destaca a activação das estruturas da memória. Enquanto armazém podemos encontrar a informação da experiência passada, pelo que, neste modelo encontramos a noção de que memória e conhecimento são a mesma coisa, e os processos básicos são a atenção, codificação, retenção e a recuperação.¹⁶⁸ Logo, partindo desta noção de memória, é possível falar de erros¹⁶⁹ em que podem incorrer os sujeitos quando recordam, contrariamente à ideia de que se estão guardadas nas memórias, as imagens são representantes fieis do passado/visto – na mesma linha de consideração o esquecimento é concebido como uma interferência que implica um obstáculo na fidelidade da recordação. Enquanto gerador podemos encontrar a noção que concebe a memória como uma estrutura activa que trabalha a partir da experiência do presente,, assim como a sensação, a percepção, a categorização, etc., “el aspecto creativo de las estructuras de la memoria, concebidos como un sistema conceptual generativo que permite la asimilación de las novedades estrechamente ligadas a otros procesos mentales.”¹⁷⁰.

A nossa forma de falar sobre as recordações é imensamente importante na sua construção, pois é mediante explicações e justificações que articulamos discursivamente os feitos, em dois sentidos; primeiro no que diz respeito à sequencialidade, ou seja, à progressão dos acontecimentos através do tempo e, segundo, no que diz respeito à organização de uma trama, quer dizer, de uma estrutura temporal do heterogéneo (o que não tem unidade). A sequencialidade contribui para configurar o relato com sentido – com princípio, meio e fim. A trama configura a narração e esta não se elabora mediante a selecção de feitos que aconteceram, mas de feitos do passado que se converteram em tal através da organização narrativa do discurso. O que faz com que a coerência que se pode encontrar numa narração acerca da memória, não é possível apelando a correspondências formais, mas em virtude do conteúdo daquilo que se relata em relação a algo.

De forma paradigmática percebemos o tempo como uma compressão e construção constante do presente, através do qual edificamos a nossa vida. De facto, todas as evidências que construímos do passado são sempre

¹⁶⁷ Ricoeur, Paul, *La Memoire, l'Histoire, l'Oubli*, Paris: Editions du Seuil, Col. Ordre Philos, 2000.

¹⁶⁸ No que diz respeito à atenção e à codificação, percebe-se que o nível dispensado à atenção interfere na codificação para mais tarde se processar a sua recuperação. Já em relação à retenção, enfatiza-se o estado que se relaciona com o armazenamento nas modalidades implicadas na organização da informação.

¹⁶⁹ Tais como: invenções, atribuições falsas, omissões, confusões, etc.

¹⁷⁰ Jodelet, Denise, «El Lado Moral y Afectivo de la Historia», in *Revista de Psicología Política*, nº 6, 1993, p. 56.

realizadas num presente, "El transcurrir efectivo de la realidad radica en el paso de un presente a otro - donde sólo la realidad se encuentra - pero un presente que se funde en otro no es un pasado. Su realidad es siempre la de un presente."¹⁷¹.

Assim, a dimensão temporal – passado, presente e futuro – constrói-se a partir de uma sucessão de presentes descontínuos, onde a memória tem o papel de dotar a vida segundo uma continuidade. Por essa simples razão o presente é o momento que contém o passado e o futuro, e estes só podem ser entendidos em relação ao presente. Contrariamente à ideia de que o passado, quando recordado, se apresenta como algo contínuo e imutavelmente fixo, podemos dizer que as recordações são maleáveis e flexíveis, na medida em que o que parece ter acontecido está simplesmente condicionado a uma mudança contínua. Faz sentido então pensar que se a memória é um resultado do presente então "el pasado es un desbordamiento del presente."¹⁷². Portanto, o passado é um tempo sempre aberto, susceptível de inúmeras arquitecturas, e como tal quando falamos de memórias estamos a falar de uma entre múltiplas versões possíveis, o que implica que não possamos falar num único passado, uma vez que está subordinado às imensas interpretações e sentidos que o indivíduo lhe possa atribuir, "Il n'est donc pas exact que pour se souvenir il faille se transporter en pensée hors de l'espace, puisque au contraire c'est l'image seule de l'espace qui, en raison de sa stabilité, nous donne l'illusion de ne point changer à travers le temps et de retrouver le passé dans le présent ; mais c'est bien ainsi qu'on peut définir la mémoire ; et l'espace seul est assez stable pour pouvoir durer sans vieillir ni perdre aucune de ses parties."¹⁷³.

A memória refere-se ao passado, mas não é o passado nem sequer podemos chamar o passado de história. A história constitui-se de memórias, mas difere da memória na medida em que ordena os acontecimentos de forma causal, acontecimentos esses que se apresentam como uma versão verdadeira e objectiva que correspondem a actos acontecidos, comprovados e fundamentados, o que conota veracidade e autenticidade. Como já visto, a memória contém imensas versões que constroem e reconstroem o passado, o que implica uma possibilidade de a cada momento se gerarem novos passados que vão afectar a nossa identidade presente e as nossas projecções futuras, o que faz com que ao olharmos uma imagem que já conhecemos estejamos sempre a considerar e a converte-la num mundo de instabilidades e oscilações produzindo na imaginação perturbações, ruídos, desconformidades, que eventualmente podem suscitar reajustes no nosso património museológico individual das imagens supostamente adquiridas.

O processo de acreditar nas memórias individuais compreende e relaciona a nossa integração social assim como assegura as versões oficiais/sócias da memória colectiva. Alguém que não acredite nas suas próprias memórias, ou

¹⁷¹ Mead, G. H., «La Naturaleza del Pasado», in *Revista de Occidente*, nº 100, 1989, p.52.

¹⁷² Id., p.56.

¹⁷³ Halbwachs, *op. cit.*, p.104.

que não confie nas memórias sociais comparativamente com as suas, perde o seu espaço na cultura em que se integra. As experiências particulares existem relativamente e em relação a um conjunto/grupo estandardizado de acontecimentos e ideias/imagens que pertencem à cultura em que se inserem; ou seja, se pensarmos por exemplo numa pessoa que acredite ser Napoleão, valida o facto de que apesar das memórias serem altamente privadas, elas existem em relação a um grupo de ideias que pertencem a uma cultura, este exemplo pode demonstrar que a imaginação e memória trabalham de forma interrelacionada onde uma constrói e limita a outra, "...the imagination cannot see with the same excellence as the eye sees, because the eye receives the species of similitude of objects and gives them to the impressive and gives that impressive to the common sense and there it is judged, but imagination does not go outside the common sense except to go to the memory, when it stops and perishes if the thing imagined is not of great experience"¹⁷⁴.

A constituição do nosso património de imagens (privado/particular), que aqui chamo *museu das imagens do sujeito*, constitui-se essencialmente através das cópias inumeráveis de imagens, que nos chegam através de todos os meios que vinculam imagens (não destruindo assim como não substituindo o valor do original). Através desses meios estabelece-se uma autenticidade à imagem, aferida pela sua cópia que, não substituindo o original, pode funcionar em seu detrimento colocando-o na situação de matriz (que dá origem) mais do que outra coisa qualquer, porém com o ónus da divulgação massiva. No entanto a cópia propõe sempre uma visão, embora adstrita ao original, nova para a obra. Começando por alterar a função social do original, transmite à imagem/reprodução uma divulgação temporal e espacial altamente disponível, criando um universo onnipresente, que acaba por se infiltrar na nossa memória podendo padronizar a nossa noção de belo (segundo a condição social do indivíduo), "O problema não é mais o da separação entre os que têm (direito à beleza) – os ricos, os príncipes, os ociosos – e os que não têm (direito à beleza), dela se apossando clandestinamente – os camponeses, os operários, os escravos –, mas situa-se ao simples nível de uma vontade: quem quiser perceber o que é belo só precisa ir até o vendedor da esquina e adquirir o objeto estético que lhe convém às posses."¹⁷⁵.

Questões de fidelidade na reprodução, são outro factor que vai atribuir à cópia uma característica que se compreende nas ausências do detalhe, da dimensão e do local, essencialmente, mas que vai mexer também, segundo Moles (1973), com a autenticidade, "a autenticidade não está mais ligada ao objecto (de arte), mas à relação que se estabelece entre o indivíduo receptor e o objecto – é uma autenticidade de situação."¹⁷⁶. Não obstante esta questão da fidelidade ser pertinente, não ocupa espaço neste ponto, na medida em



212. *Napoleão no gabinete* (1812), Jacques-Louis David, óleo sobre tela (203.9 x 125.1 cm).



213. *I Believe It Is an Image in Light of the Other* (detalhe) (1991), Gary Hill, instalação de vídeo.

¹⁷⁴ Leonardo Da Vinci «Leonardo Da Vinci 1492», in Kurchler, Susanne and Melion, Walter (ed.), *Images of Memory: on remembering and representation*, Londres: Smithsonian Institution Press, 1991, p.69.

¹⁷⁵ Moles, Abraham, *Rumos de uma Cultura Tecnológica*, col. Debates, nº 58 São Paulo: Editora Perspectiva, 1973, p.151.

¹⁷⁶ Moles, Abraham, *op. cit.*, p.152.

que, o conteúdo da imagem em questão passa todavia a fazer parte do património/espólio do museu do sujeito.

Ao imaginar novas hipóteses mantemos aberto o campo das possibilidades, o que outorga/concede à memória um carácter subversivo em relação à ordem estabelecida, "Naturalmente que "Les demoiselles d'Avignon" é obra que se vincula de imediato a uma relação formal com Cézanne, nomeadamente com as suas «Baigneuses», continuando uma forte tradição da pintura do nu no ocidente, que deve também a Rubens a sua linhagem, e que explica talvez a dívida que Cézanne não se cansou de exprimir em relação a este artista que o tinha precedido de quase dois séculos."¹⁷⁷. Ou seja, não podemos deixar de perceber que a noção de memória está activamente associada, como um processo contingente e paralelo, à produção de imagens, "...transmission itself is made of memory, ...memory is a dynamic process informed by the cognitive experiences through which images are fashioned."¹⁷⁸.



214. *The Judgment of Paris* (1636), Pieter Pauwel Rubens (1577-1640), óleo sobre tela (145 x 194 cm).

Como já abordado acima, a memória opera através de lembranças/representações e as imagens são o resultado da reconfiguração da representação baseada na memória que se constituiu através delas – a representação é sugerida pela apresentação. Connerton (1998) define a prática da inscrição social como uma memória visual que pode ser codificada de forma estilística através de estilos e imagens usando dispositivos, com o objectivo de reter informação, tais como os jornais, as enciclopédias, os arquivos, os vídeos, os filmes, os computadores, etc.

Segundo Virilio (1997) imagens e recordações dão forma às nossas ligações ao passado, e os modos como recordamos define-nos no presente. A cultura é algo que é parcialmente construída pelo partilhar das memórias, quer a nível pessoal/individual quer a nível social/colectivo, que se torna a cada instante mais partilhado pela difusão da própria tecnologia, onde os media nos "ajudam" a construir mais memórias e assim a produzir uma unificação mais forte do corpo/massa social, "...the retrospective dimension indispensable to any vital reorientation of our collective future [has] become a vast collection of images... a series of pure and unrelated presents in time."¹⁷⁹.



215. *St. Sebastian* (1480-90) Mestre de Saint Lucy Legend (1480-1510), óleo s/ madeira (70 x 26,7 cm); *Saint Sébastien* (1987), Pierre et Gilles, fotografia (40 x 53cm).

As imagens são o processo encontrado pelo Homem para comprimir o tempo, onde o passado, presente e futuro aparecem num único grupo, por outras palavras, a imagem é uma dialéctica¹⁸⁰ em suspensão – a fotografia do cadáver de Che Guevara apresentado pelas autoridades bolivianas para

¹⁷⁷ Pinto de Almeida, *op. cit.*, p.37.

¹⁷⁸ Kurchler, Susanne; Melion, Walter (ed.), *Images of Memory: on remembering and representation*, Londres: Smithsonian Institution Press, 1991, p.3.

¹⁷⁹ Jameson, Frederic, «Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism», in Burgin, Victor, *In/Different: Place and Memory in Visual Culture*, Londres: University of California Press, 1996, p.194.

¹⁸⁰ Arte de argumentar ou discutir, através do raciocínio e com o objectivo de demonstrar algo, de forma enganosa e subtil; um processo de um pensamento que toma consciência de si mesmo e se exprime por afirmações antitéticas que uma síntese englobante procura reduzir; processo de um pensamento ou de um devir que progride por uma alternância de movimentos de sentido inverso ou por um jogo de causalidade recíproca; método para compreender o objecto de um estudo, que consiste em colocá-lo de novo na realidade movente, histórica, concreta; segundo Aristóteles, uma dedução a partir de proposições simplesmente prováveis; uma lógica formal; para Kant, a lógica de aparência e para Hegel e Marx, um processo pelo qual o pensamento (que se confunde com o ser) se desenvolve segundo um ritmo ternário: tese, antítese, síntese.

a imprensa mundial em Outubro de 1967, denota traços de semelhança, factor que lhe atribui relevância em termos de composição, com a obra *The Lamentation over the Dead Christ* (1490) de Mantegna, assim como com a *The Anatomy Lecture of Dr. Nicolaes Tulp* (1632) de Rembrandt.

Benjamin (1992) propõe o conceito de aura acreditando que a origem transpõe um presente reminiscente, onde o passado não existe para ser rejeitado nem para ser renascido, mas muito simplesmente para ser recuperado como um anacronismo, como uma imagem dialéctica, “O culto foi a expressão original da integração da obra de arte no seu contexto tradicional. Como sabemos, as obras de arte mais antigas surgiram ao serviço de um ritual, primeiro mágico e depois religioso. E, pois, de importância decisiva que a forma de existência desta aura, na obra de arte, nunca se desligue completamente da sua função ritual. Por outras palavras: o valor singular da obra de arte “autêntica” tem o seu fundamento no ritual em que adquiriu o seu valor de uso original e primeiro. Este, independentemente de como seja transmitido, mantém-se reconhecível, mesmo nas formas mais profanas do culto da beleza, enquanto ritual secularizado.”¹⁸¹.

Cada imagem a que temos acesso, através da sua reprodução ou original, torna-se parte da memória do indivíduo que pouco ou nada poderá ter a ver com o significado proposto por cada obra. É nesse sentido que Berger (1982) propõe a reprodução, uma vez que esta faz referência à imagem do seu original e como tal constitui ponto de referência para outras imagens. A própria forma como se abordam as imagens “originais”, essencialmente através de catálogos, postais, documentários, etc., constitui em si o processo de criação museológico pessoal (que por vezes se revela nos painéis de cortiça que todos nós usamos mais ou menos de forma sistemática para afixar afazeres, imagens, lembranças, etc.), acabando com a forma nostálgica de olhar o original, permitindo que a informação que de lá advém seja dinâmica, propondo inclusive uma certa contemporaneidade para todas as imagens, que se revela no seu testemunho.

Neste contemplar das imagens, que se apresentam perante os nossos olhos, constituímos a experiência que foi um dia tão fundamental para o significado do original, ou seja, a aprendizagem não no sentido estritamente tecnicista, mas a capacidade de se gerar mais imagens. Na relação que se estabelece hoje em dia com a publicidade podemos precisar a influência que as imagens transportam enquanto fontes “Porém, a continuidade entre a pintura a óleo e a publicidade vai bastante mais longe que a simples «citação» de



216. Che Guevara (apresentado pelas autoridades bolivianas para a imprensa mundial em Outubro de 1967).



217. *The Lamentation over the Dead Christ* (1490), Andrea Mantegna, tempera sobre tela (68 x 81 cm).



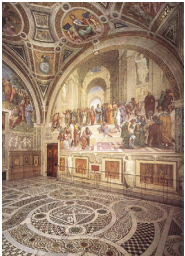
218. *The Anatomy Lecture of Dr. Nicolaes Tulp* (1632), Rembrandt, óleo sobre tela (169,5 x 216,5 cm).

¹⁸¹ A definição de aura como “a manifestação única de uma lonjura, por mais próxima que esteja” mais não representa do que a formulação do valor de culto da obra de arte, em categorias da percepção espacial e temporal. Lonjura é o oposto de proximidade. A lonjura essencial é a inacessível. De facto, a inacessibilidade é uma qualidade primordial da imagem de culto. Pela sua própria natureza, mantém-se “longe, por mais próxima que esteja”. A proximidade propiciada pela sua matéria não afecta a lonjura que mantém depois da sua manifestação. Na medida em que o valor de culto da imagem se seculariza, as noções de substrato da sua singularidade tornam-se mais indefinidas. Cada vez mais a singularidade da manifestação dominante na figura de culto é suplantada pela singularidade empírica do artista, ou da sua realização plástica, na concepção do observador. Claro que tal não se verifica integralmente; o conceito de autenticidade nunca cessa de se projectar para além da que se lhe atribui. (Isto é particularmente claro no caso do coleccionador que conserva sempre algo de servidor do fetiche e, através da posse da obra de arte, participa na sua

quadros. A publicidade baseia-se, em larga medida, na linguagem da pintura a óleo. Usa a mesma voz para falar das mesmas coisas. Por vezes, as correspondências visuais são tão próximas que é possível fazer uma espécie de jogo do loto – colocando imagens quase idênticas, ou pormenores de imagens de uma mesma espécie, ao lado das imagens de outra.”¹⁸².

II.3 Porque é, e para quem é, que se produzem imagens

Pensar em imagem geralmente implica associar a sua produção a técnicas e tecnologias que operam no campo da execução, o que automaticamente remete a imagem para o campo da representação, visto o pendente destas em relação à realidade. Ao pensar em termos de “imagens realistas” – o que implica a sua representatividade e qualidade referencial – apelamos para uma correspondência verificável, que transportam quase como que uma verdade, pelo facto de estarem presentes ou complementarem a nossa existência. No entanto, existe uma condição, quer nas tecnologias quer no acto da visão, que pode ser, em termos de sentidos, distractiva para os objectivos empregues na execução de realidades provocadas por imagens, uma vez que as imagens ao penetrarem no nosso imaginário são transformadas e dão origem a novas formas, podendo ou não, estar vinculadas com o original¹⁸³.



219. Stanza della Segnatura (1510-12)
Rafael, fresco, Palazzi Pontifici, Vaticano.

Durante toda a História da Arte, que assenta essencialmente em imagens, podemos verificar as diversas tentativas de associações para construir realidades alternativas¹⁸⁴, com o intuito de captar a atenção e construir espaços essencialmente contemplativos (embora também imersivos), na tentativa de colocar o observador perante essa realidade apresentada, “Unlike, for example, a cycle of frescoes that depicts a temporal sequence of successive images, these images integrate the observer in a 360° space of illusion, or immersion, with unity of time and place. As image media can be described in terms of their intervention in perception, in terms of how they organize and structure perception and cognition, virtual immersive spaces must be classed as extreme variants of image media that, on account of their totality, offer a completely alternative reality.”¹⁸⁵. Através desta subsequente capacidade imersiva, e seus meios de visualização cada vez mais anexados tecnologicamente¹⁸⁶, sobretudo na segunda metade do século XX, pode-se

força de culto.) Apesar de tudo isto, a função do conceito do autêntico na observação da arte mantém-se inequívoca: com a secularização da arte, a autenticidade toma o lugar do valor de culto. Benjamin, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D'Água, 1992, p.82.

¹⁸² Berger, John, *op. cit.*, p.139.

¹⁸³ Cfr. o ponto II.2.3 *O museu das imagens do sujeito*.

¹⁸⁴ Através do primeiro capítulo deste trabalho pode ser encontrado, de forma sistemática, um modo transversal, cronologicamente falando, de abordar as características das imagens, criando assim uma forma de organizar os períodos em função das tentativas de construir realidades alternativas.

¹⁸⁵ Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003, p.13.

¹⁸⁶ Fredric Jameson relacionou explicitamente o pós-modernismo com as mudanças operadas tecnologicamente, o que para ele proporcionou um enquadramento no qual se compreende os efeitos culturais a que chamou “capitalismo tardio”, propondo uma natureza, de 50 anos aproximadamente, cíclica própria do capitalismo – o

colocar a imagem com uma dimensão simulacral¹⁸⁷ bastante significativa, como uma das características do pós-modernismo.

Gianni Vattimo (1996) assinala uma explosão da estética para fora de seus limites precisos definidos pela tradição, provocada pela alta proliferação de imagens que compreende uma perda do senso da realidade. O “estranhamente pervertido” colocado por Vattimo é expressão de um sintoma geral no mundo contemporâneo, onde tudo é aparência e simulacro.

Paul Virilio (1999) fala em uma estética do desaparecimento, ao referir-se às tecnologias do tempo real e à revolução da comunicação que afectam, de forma substancial, as nossas percepções. Importa para o caso salientar o papel da televisão como meio massificador de circulação, como um elemento caracterizador da vida contemporânea citadina, “Neo-television is about making the lives of urban citizens transparent. It about the publication of private worlds (turning the world inside out). A proliferation of images. But, indeed, we don’t know what is been said. There is an accumulation of meaninglessness, just images.”¹⁸⁸

Durante a última metade do século XX, temos assistido a uma grande convergência de tecnologias de produção de imagens com o desenvolvimento da electrónica e do digital, alterando o modo de registar, manipular assim como de arquivar, dando origem, devido à sua capacidade em interactivar através do computador – imagem fixa (fotografia), com imagem em movimento (vídeo), com som (áudio), com texto (escrita) – à hiper/multi média, onde a imagem, embora com um papel central, se vê directamente confrontada, neste novo contexto, com outras formas de apresentação.

As questões de autor estão inerentes aos produtos multimédia na medida em que o modo de operar nesta área compreende a junção de várias formas/ fontes, e por esse facto vão aparecendo cada vez mais sistemas que por si facilitam a programação de aplicações¹⁸⁹. Baseados em rotinas¹⁹⁰, estes sistemas procuram responder a um número alargado de utilizadores que, em conjunto com as recentemente integradas programações orientadas por



220. *The Stopping Mind* (1991) Bill Viola, vídeo/som instalação.



221. *The Cave* “Virtual Reality Theater” (1992), Dan Sandin, espaço de realidade virtual.

uso de aparatos intimamente relacionado com uma necessidade periódica de reinvestir em novas máquinas, concomitantes formas de organização de leis de trabalho e modos de produção. Veja-se, Jameson, Fredric, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press, 1991.

¹⁸⁷ Jean Baudrillard e Paul Virilio são dois pensadores que frequentemente alegam que é precisamente isso que caracteriza a experiência pós-moderna, veja-se respectivamente: *Simulacros e simulação*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D’Água, 1991; Virilio, Paul, *O Espaço Crítico*, São Paulo: Editora 34, 1999.

¹⁸⁸ Robins, Kevin, *op. cit.*, p.143.

¹⁸⁹ A característica fundamental destes sistemas passa pela sua simplificação na medida que são propostos para serem utilizados por programadores profissionais assim como por aqueles que sabem utilizar apenas as especificações que o próprio programa inclui.

¹⁹⁰ A rotina é um conjunto estruturado de linhas de programação escritas com o objectivo de obter um dado desempenho dentro de uma aplicação. A metáfora “livraria de rotinas” serve para caracterizar pequenas unidades de programação que foram criadas com objectivos específicos como, por exemplo, definir o espaço e o movimento de um dado ícone. Para que a aplicação possa realizar essa espacialização e movimento, o programador não necessita de escrever todos os passos da programação. Na maioria dos casos já dispõe dessa rotina que vai buscar à «livraria» a fim de a integrar na sua aplicação, bastando-lhe, no caso do exemplo dado, definir as coordenadas X e Y necessárias à definição do movimento. Alguns programas de autor admitem o recurso externo a livrarias de rotinas. - Excerto extraído da obra de Correia, Carlos *Multimedia de A a Z*, Lisboa: Ed. Notícias, 1997 – recolhido de <http://www.citi.pt/multimedia/rotina.html> (em, 27 de Março de 2004)

objectos, simplificou os passos necessários a uma aglutinação de textos, sons e imagens, alterando a situação primária que era bastante exigente, quer do ponto de vista do tempo necessário para o desenvolvimento de produtos, quer da exclusividade de pessoas necessárias com grande grau de experiência na programação.

É através de um método hierarquizado de acções e funções que funcionam a maior parte dos “programas de autoria” para evitar a complexidade e assim permitir uma maior disponibilidade para aspectos de natureza criativa, como no caso que se aplica no princípio da “caixa de ferramentas” com as interfaces gráficas que procuram uma forma intuitiva de utilização. Neste sentido, podemos associar estes programas destas novas tecnologias com a imergência de novas formas de discurso visual, que nos obriga a repensar a fragilidade de um discurso que pretende distinguir o real do imaginário, “The visual discourses of recorded fact and imaginative construction were conveniently segregated. But the emergence of digital imaging has irrevocably subverted these certainties, forcing us to adopt a far more wary and more vigilant interpretive stance - much as recent philosophy and literary theory have shaken our faith in the ultimate grounding of written texts on external reference, alerted us to the endless self - referentiality of symbolic constructions, and confronted us with the inherent instabilities and indeterminacies of verbal meaning.”¹⁹¹. Reforça-se a ideia da importância da imagem como elemento central na transição da condição moderna para uma condição pós-moderna, onde o domínio da imagem se torna autónomo quando confrontado com o “mundo da materialidade” posto em questão, apelando-se para a uma degradação do princípio do real num mundo de simulações e simulacros, que reconduzem novos modelos de visão “Computer-aided design, synthetic holography, flight simulators, computer animation, robotic image recognition, ray tracing, texture mapping, motion control, virtual environment helmets, magnetic resonance imaging, and multispectral sensors are only a few of the techniques that are relocating vision to a plane severed from a human observer.”¹⁹².



222. *Ever Is Over All* (1997), Pipilotti Rist, instalação de vídeo (imagens de grandes dimensões).

As imagens foram caracterizadas como janelas¹⁹³, pelo facto de oferecerem um modo de nos relacionarmos com o real desenvolvendo uma noção “aparente” da intenção no processo da sua criação – não apenas de forma cognitiva, mas também estética e emocionalmente, “In other words, the nonexistence of angels need not prevent you from painting a picture of one, but it

¹⁹¹ Mitchell, William John, *The Reconfigured Eye: visual truth in the post-photographic era*, Massachusetts: MIT Press, 1944, p.225.

¹⁹² Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: MIT Press, 1990, p.1.

¹⁹³ Através da teoria da janela encontrada em 1435 por Leon Battista Alberti (1404-1472) [Alberti, Leon Baptista, em 1435 publicou o livro “De pictura” onde explica este esquema da visão e onde formula também as principais teorias da nova expressão artística relativas à iconografia renascentista, que dizem respeito à imitação da natureza (objectividade) e ao modo de representar o ideal (beleza)], Peter Galassi, diz que a composição da imagem se faz fundamentalmente em 3 etapas; 1) a escolha do momento; 2) o ponto de vista; 3) o que enquadrar – como tal, o centro da composição encontra o seu ponto central no olho. Daí a metáfora da janela, que serve tanto para sair como para entrar. Galassi, Peter, *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*, Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1981.

certainly prevents you from taking a photograph of one. (We must make an exception to this general rule for convinced realists: recall Courbet's famous remark "Show me an angel and I will paint one.") The existence of horses means that you can take a photograph of some particular horse, but it does not prevent a horse painting from showing no horse in particular. You cannot, however, take a photograph of no horse in particular. Thus the representational range of paintings is wider than that of photographs because a painter does not have to accept a causal relation between a depiction and the object to which it refers."¹⁹⁴.

Como o desenvolvimento da imagem digital subverte-se estas propriedades, uma vez que podem suportar uma nova forma de entendimento das noções tradicionais de verdade. Kevin Robins (1996) argumenta que é possível construir uma lógica de desenvolvimento que demonstra a mudança operada desde uma aproximação perceptual à imagem (vista como citações partindo das aparências) para uma mais preocupada com uma relação conceptual, onde o objectivo é criar uma realidade "dupla" – paralela – que se aproxima do referente, não em termos de aparência, mas em termos de outras propriedades (invisível) e qualidades que esta possui – a possibilidade de interagir com objectos que não existem, no entanto em termos de imagem/aparência com as mesmas qualidades perceptivas.

A forma como olhamos o mundo, invariavelmente reflecte, a forma como nos colocamos perante o mundo, o que equivale a dizer, em termos de aprendizagem, que somos produto daquilo que conhecemos e como tal teremos que ter em conta que a formação que nos permite observar aquilo que se nos apresenta de novo no campo da imagem, reflecte a persistência e durabilidade dos modos de visualização passados/adquiridos. De tal forma que não se pode simplesmente acolher a produção digital como uma mera sequência narrativa cultural de imagens que se sucedem, uma vez que a visão e a memória (como já visto no ponto anterior) operam não como simples compiladores ordenados sequencialmente, mas como um relógio de areia onde tudo se mistura, mais do que confrontando o presente com passado, na sua contemporaneidade¹⁹⁵, "In the end, images are significant in terms of what we can do with them and how they carry meanings for us."¹⁹⁶

Não podemos falar em progressão, quando falamos de arte, no mesmo sentido que falamos na ciência ou na tecnologia, apesar de encontrarmos nas artes a mesma lógica de desenvolvimento e mudança. Com as suas razões próprias foi declarado o fim da arte, mas hoje temos a certeza de



223. Living Room (2004), Autodesk® 3ds Max®, Swiss Interactive.

¹⁹⁴ Mitchell, William John, *op. cit.*, p.29.

¹⁹⁵ No trabalho de Chris Marker, *Immemory*, 1997, as imagens são tratadas em consonância com a memória, e em termos formais o resultado sugere que não existe um princípio nem um fim, onde o presente se mistura com o futuro concentrado no presente que se navega. As imagens são em si memórias activas produzidas segundo uma organização casual, política (Gerhard Richter – Atlas). No *Atlas of Mnemosyne*, concebido nos anos 20, por Aby Warburg, espelha-se nos seus painéis uma profusão de documentos iconográficos acumulados durante a sua vida, concentrado essencialmente nos traços da Antiguidade na arte do Alto-Renascimento, mas extensivo até às figurações suas contemporâneas, onde os sessenta mil volumes que se encontram hoje no Warburg Institute em Londres, estão organizados por afinidades electivas em vez de qualquer ordem alfabética ou outro princípio.

¹⁹⁶ Robins, Kevin, *op. cit.*, p.168.



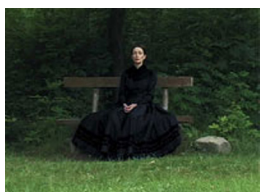
224. *The Telegarden* (1995-2004), Ken Goldberg e Joseph Santarromana (Co-directores); George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris Carl Sutter, Jeff Wiegley (Equipa do projecto); Erich Berger, Gerold Hofstadler, Thomas Steindl, Gerfried Stocker (Equipa Ars Electrónica); Hannes Mayer (Arquivista), instalação remota.

que assistimos não ao seu fim, mas a uma transformação da sua função. Se encontramos traços, nos seus primórdios, que a caracterizaram como uma actividade mágico-religiosa, tal função foi-se transformando, ao longo dos tempos, numa técnica com o objectivo de comentar e retratar a realidade, sendo hoje como um novo instrumento que tem por métrica tentar modificar consciências, organizando novos modos de sensibilidade, obrigando os artistas a tomar consciência desafiando continuamente as tecnologias e os métodos.

À luz da prática contemporânea, muitas obras parecem possuir um carácter decididamente impessoal, onde o artista apenas se revela pela ideia ou conceito - como nas obras de Jonh Cage, Luigi Nono e Stockhausen onde é solicitada a colaboração de outros músicos permitindo e apelando para possibilidades aleatórias que compreendem a mudança da ordem da partitura.

A actividade artística que se espelha pela criatividade e insere, na sua natureza subjectiva, todo um processo que se caracteriza de mudanças, alterações, como elemento fundamental, integrante do seu reportório. Na medida em que é um processo fluido, altamente dinâmico, de simultâneas sínteses, a criatividade, escapa em grande parte, à sistematização de processos nos quais se integram o consciente e o inconsciente do autor, seu ser sensível, inteligente e imaginativo, seus pensamentos, suas emoções, seus desejos e aspirações, sua experiência de vida e seus valores. O sentimento presente numa obra de arte pode ter, para o autor, a intenção de deslocamento, ou seja, a distribuição da carga dos afectos - nessa fantasia, criada pela imaginação do autor, pode ser vista também uma angústia.

Em qualquer forma artística, sempre inacabada, o processo conclui-se no observador, pois é o observador que dá sentido à obra de acordo com as circunstâncias que a acolhe na sua subjectividade. O receptor acaba por atribuir à obra um carácter novo/diferente no cruzamento da sua subjectividade com a da imagem, onde a memória tem uma relação próxima com o já visto, uma vez que o carácter efémero da linguagem visual está relacionado com a vivência da memória no tempo. Todas as imagens vivem de aparências e, nessa obliquidade que se desenha entre o real e o imaginário, o traço da característica fundamental da imagem é a capacidade de se criar simulacros, na medida em que a única possibilidade da imagem é a de transferir.



225. *Nietzsche's Paris* (1999-2000) Victor Burgin, vídeo e fotografia digital (lopping).

II.3.1 O papel do local como elemento caracterizador

Todos os objectos, obrigatoriamente, têm um enquadramento espacial (local de uso) que não só lhes garante a razão da sua existência como é já em si enunciador da sua função (quando aplicável). No tempo em que as obras dependiam essencialmente das encomendas (até ao aparecimento de peritos e coleccionadores, o que acabou por se transformar num dos pontos mais marcantes e decisivos na história da arte, arrastando consigo não só

uma remodelação do mercado, mas consequentemente uma deslocação nos objectivos dos artistas assim como uma transmutação na sua função social¹⁹⁷), onde a produção por vontade própria, assim como a vontade subjectiva de expressão, coordenadoras da espontaneidade, eram remetidas para segundo plano, o local era organizador e gerador da forma/imagem “Encomenda-se uma imagem de altar para uma capela conhecida do artista, uma figura de devoção para uma certa parede de uma certa sala, um retrato para a galeria de família; cada obra é pensada em função do seu local de destino, cada peça de mobiliário considerando um interior específico.”¹⁹⁸

Ao retirarmos qualquer objecto do seu espaço “previsto” (para o qual foi projectado/produzido) estamos a lutar contra os desígnios do próprio objecto, numa primeira instância, e por conseguinte, como resultado, a requalificá-lo. Ao pegar num urinol¹⁹⁹ – *Fountain* (1917) – Marcel Duchamp, (fig. 81), ciente do valor que o local ocupa na obra, refez a ideia do papel da parede museológica, acrescentado a esta a consciência da sua tirania ao mesmo tempo que alerta os artistas para a sua passividade enquanto produtores de objectos “estéticos”. Esta, aparentemente simples, atitude situa os objectos numa dimensão em que todos eles podem ser “estetizados”, alertando o produtor para o facto de que, não é um processo técnico que determina o valor estético mas sim um acto mental, uma atitude perante a realidade dos objectos e consequentemente perante os espaços onde estes se apresentam. No entanto, esta intenção de descontextualização – dessacralizante – segundo a qual é o conceito que tornam qualquer objecto comum em objecto artístico, só se completa com a “ajuda” de outro espaço, ou seja o espaço expositivo (mais do que a assinatura do autor). Pois, pelo facto de Picasso num dos seus passeios ter encontrado um selim de bicicleta e um guiador, numa sucata, não fez da sua junção uma *Cabeça de Touro* (1943), (fig. 177), (por mais que isso tenha ocorrido, como ocorreu, na ideia de Picasso), mas o acto de transportar os objectos, reorganizando-os, para a parede da galeria é que lhe atribuiu a designação de objecto artístico. Se não se tivesse passado assim e o próprio Picasso tivesse atirado de volta à sucata os objectos, nunca teriam sido tidos como objectos artísticos. Porém, os objectos não se tornam numa obra de arte pelo facto de estarem num espaço expositivo, mas tornam-se objectos estéticos.

As imagens que vemos nos locais destinados a serem mostradas, pertencentes ao universo das imagens da arte, pretendem ser em si uma garantia que aquilo que vemos é arte. Portanto, local que, como assinala

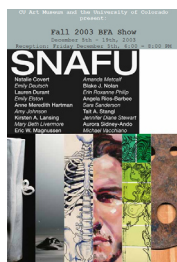


226. *Deposição* (1437-40), Fra Angélico, têmpera sobre madeira (176 x 185 cm).

¹⁹⁷ Cfr. no Capítulo I, desta tese, o ponto I.1.2 *Perspectiva (humanista)*.

¹⁹⁸ Hauser, Arnold, *A Arte e a Sociedade*, col. Biblioteca de Textos Universitários, nº 70, Lisboa: Editorial Presença, 1984, p.155.

¹⁹⁹ Ao pegar num objecto/produto industrial, vulgar, com a intenção de dessacralizar, reduzir a esse produto a obra de arte, Duchamp cria os *ready-made*, que como assinala Richter, “Outro aspecto dos *ready-mades* é a sua falta de originalidade... A reprodução de um *ready-made* transmite a mesma mensagem... de fato, quase nenhum dos *ready-mades* que existem hoje é um ‘original’ na acepção convencional do termo.”, in Richter, Hans George, *Dada: Arte e Antiarte*, Martins Fontes, São Paulo, 1993, p. 118.



227. Cartaz: Colorado University Art Museum (2003).



228. Apollonia and Dominetrix Creating Pain in the Art of the West, New York City (1988), Joel-Peter Witkin, brometo de prata (tiragem de 15), (50,50 x 40,60 cm).

Bernardo Pinto de Almeida²⁰⁰, justifica os museus, onde se dá a maior deslocação de imagens e de objectos para um espaço que se caracteriza pela sua função de “atribuidor de valor” – através da sua capacidade de enunciar, perante a sociedade, que aquilo que designam/mostram pertence à categoria específica da arte [sejam objectos, imagens ou acontecimentos (happening)].

A própria situação que determina o gosto, a sua exibição em museus e galerias, demonstra a importância do local que está, sobremaneira, associado à noção de original. Susan Sontag (1986) vê nesta situação um papel relevante para a fotografia devido a questões inerentes ao seu processo de reproduzibilidade, na medida em que, não podemos dizer que uma fotografia seja um original como, por exemplo, uma pintura sempre o é, atacando o papel normativo da própria ideia de gosto, pois o papel do museu é demonstrar que não devem existir normas fixas de avaliação, “O papel do museu na formação do gosto fotográfico contemporâneo não pode ser sobrestimado. Os museus, mais do que julgar quais as fotografias que são boas ou más, ofereceram novas condições para que todas as fotografias possam ser vistas. Este procedimento, que parece estar a criar normas de avaliação, está de facto a eliminá-las. Não se pode dizer que o museu tenha criado um cânone seguro para a obra fotográfica do passado, tal como fez com a pintura. Mesmo quando parece estar a patrocinar um gosto fotográfico em particular, o museu está a minar a própria ideia de gosto normativo.”²⁰¹

Muitos são os factores que contribuem para o valor original das imagens, dentre os quais a autenticidade, que para além de credibilizar tem também o papel de assegurar economicamente o valor da obra, através da assinatura ou do seu reconhecimento, e da sua posição/localização dentro do espaço/local em que se apresenta, na medida em que é certificada não só por especialistas – críticos, historiadores, museólogos, etc. – como através das instituições²⁰² – centros, fundações, museus, casas da cultura, etc. – sendo ambos aparelhos que interferem no julgamento das qualidades das imagens, tal como: beleza (formação do gosto), relevância cultural, valor patrimonial, estatuto, etc. As qualidades atribuídas dependem bastante dos códigos culturais prevaletentes na sociedade inerentes aos aparelhos

²⁰⁰ Pinto de Almeida, *op. cit.*, p.21.

²⁰¹ Sontag, Susan, *Ensaio Sobre Fotografia*, col. Arte e sociedade, nº5, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986, p.127.

²⁰² “(...) Porém, mais recentemente, a palavra adquiriu o significado de construção social, quando assume aspectos políticos, e tem como finalidade dar conta de resultados sob a forma de construções sociais, que se aplicam depois à captura, detenção e exercício do poder. Nesta acepção, poderá dizer-se que a sociedade, pelo seu movimento, cristaliza ou estrutura as suas formas de procedimento. Num sentido de ordem cultural, de proveniência sociológica, poderíamos definir instituição como: “Uma ideia de obra ou de empresa que se realiza no meio social”. Ou uma realização dos homens feita através das ideias. Esta formação, ou construção de ideias, vai tornar-se componente concreta de uma sociedade, podendo definir-se, a partir daí, como um conjunto de valores, ou normas, de uso partilhados por um certo número de indivíduos. Será este o sentido que Talcott Parsons atribuirá à definição: de uma actividade regida por antecipações, estáveis e recíprocas, de intervenientes em interacção. O que levará a uma concepção muito próxima do interacционismo simbólico de Mead e de Blumer: de cada um “se pôr no lugar dos outros”, actuando, geralmente, como todos actuam”. *Instituição*, in *Diciopédia 2004* [DVD-ROOM, Porto: Porto Editora, 2004.-

que lhes atribuíram valor, talvez mais do que à própria imagem, uma vez que esta depende do contexto/local em que é apresentada. Os factores inerentes à sua interpretação são parametrizados por questões de ordem estética – noções de filosofia acerca da percepção do belo e do feio que formam/padronizam o gosto. Desde a antiguidade que estas noções têm sugerido imensas discussões em torno destas propriedades, na tentativa de perceber se são qualidades que estão inerentes aos objectos ou são pertença do observador²⁰³. Porém, hoje em dia não olhamos estas faculdades como universais, nem tão pouco como um conjunto de factores inerentes às qualidades dos objectos, "Contemporary concepts of aesthetics emphasize the ways that the criteria for what is beautiful and what is not are based on taste, which is not innate but rather culturally specific."²⁰⁴.

Na aculturação do gosto, uma vez que não depende apenas de factores de interpretação pessoal, constroem-se aspectos que fomentam a identidade pessoal. Para Pierre Bourdieu (1982), o gosto é um produto subsequente da formação do indivíduo social, pois mediante a classe a que pertence vai compondo um tipo de gosto (o enquadramento social é de uma importância particular, uma vez que são arenas de acumulação de experiências), reforçando em termos estruturais uma barreira social, mediante o confronto social das diferentes classes que reflectem os hábitos a que pertencem, e assim, como base constituinte do gosto, aplicado a qualquer área, este é o resultado da música que ouvimos, da comida que comemos, da roupa, dos filmes, da casa, de tudo o que nos forma²⁰⁵.



229. *Women Who Buy Sex* (1998), Sylvie Fleury, fotografia montada em alumínio (120 cm x 160 cm).

I.4 Conclusão

As imagens são sombras da realidade, que se fazem visíveis pelas semelhanças que projectam com o objecto que lhes deu origem, mas a semelhança é um lugar sem sentido no universo das realidades, uma vez que as imagens, sobretudo aquelas que tanto nos seduzem como induzem, estão balizadas pelos mecanismos que nos fazem vivenciar essa mesma realidade. A única condição de verdade que as imagens procuram ressaltar é a ilusão, mas através desta inscrevem a realidade no seu âmago. Pelo facto de estarmos constantemente expostos às imagens, inevitavelmente utilizamos, interpretamos e construímos significados para elas.

²⁰³ Para Kant, era possível encontrar a beleza em estado de pureza quer na natureza quer na arte, como propriedade universal mais do que dependente de códigos individuais ou culturais, ou seja, a beleza é pertença objectiva e inevitável de certas coisas. Veja-se: Kant, Immanuel, *Crítica da faculdade do juízo*, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Col. Estudos gerais. Série universitária – clássicos de filosofia, 1992.

²⁰⁴ Sturken, Marita, e Cartwright, Lisa, *Practices of Looking: an Introduction to Visual Culture*, Oxford: Oxford University Press, 2002, p.48.

²⁰⁵ É da distinção existente entre os vários tipos sociais que encontramos os termos "low" (as bandas desenhadas, a televisão, etc.) e "high culture" (belas-artes, opera, ballet, etc.).

A semiótica, ao denotar a complexidade da imagem, criou um espaço/campo próprio para o estudo do seu significado - semiologia - com o sentido de auxiliar a forma de comunicação que se insere nas imagens. Pelo facto do signo implicar uma ausência e uma presença, espelha bem a dualidade da imagem, ao traduzir a sua qualidade principal de significar uma coisa implicada por outra, indica-nos o seu papel. O signo é composto por um significante - elemento perceptível - e por um significado - representação mental daquilo a que o signo se refere. Para as imagens, enquanto signos, a importância da linguagem sustem-se no ícone devido à sua analogia com aquilo que representa, e que substancialmente comporta uma semelhança com aquilo a que se refere. Os aspectos simbólicos das imagens são convenções socioculturais, que não deixam dúvidas quanto à não universalidade de leitura da imagem, e quando se tende a ignorar esse lado (confundindo reconhecimento com significação) confundimos realmente percepção e interpretação. As imagens sempre foram e serão construções produzidas para evocar algo ausente, que pela sua função simbólica - que reside no significado - evidenciam um modo de ver pessoal, portanto não procuram replicar o mundo, sendo antes uma forma selectiva de o contar. A semiologia procura formar uma produção de sentido para se interpretar as imagens, procura perceber o modo como estas fomentam significações fazendo com que, na qualidade de signos, tenham que exprimir ideias e como tal incitar no observador uma atitude interpretativa. O signo não actua de forma indiferente ao meio e para que este se constitua são necessários outros signos simultâneos para lhe dar sentido, para o signo significar temos que o colocar num contexto.

A iconologia, como disciplina, passou a designar um método de interpretação das obras de arte, que assenta numa iconografia interpretativa, não satisfeita em apenas identificar o assunto ou os elementos simbólicos, resultantes de uma interpretação do significado, mas que se quer fazer participativa do estudo da arte.

Imagem define-se grandemente pela forma como está associada à visão, mas é pela intenção que ela se faz entrar no campo das artes plásticas. Pela sua relação com o fazer que se relacionava, no seu início, fortemente com a mão, essencialmente, antes do invento dos aparelhos que orbitam a sua produção, estava subentendida pela beleza. No entanto, com o desenvolvimento da sociedade, transformou-se num produto tão comercializado que acabou por ela própria ser adaptada. Com o advento da tecnologia é empurrada para o plano da simulação do mundo virtual. Contudo, as imagens são compostas por significados e como tal estão comprometidas por todas as imagens que lhes antecederam. Formam-se imagens a partir de imagens, portanto reinterpreta-se e assim dá-se origem a novas formas. Pela acção dos meios de comunicação de massas, desenvolve-se uma grande comercialização de imagens e tecnologias ao seu dispor, provocando uma corrida às imagens. Provoca-se desejo através das imagens e consequentemente afastam-se estas da realidade, o seu carácter consumista sobrepõe-se à própria

imagem, onde o criador deixa de ser fundamental e passa a colocar-se no seu centro o público. Como são elementos preciosos numa sociedade consumista, tem a capacidade de fabricar fascínio, logo começam a perder o seu carácter particular para passarem a ser do domínio público. Como estão comprometidas com uma grande e apressada circulação, o significado da sua mensagem tem que ser, do ponto de vista gráfico, de rápida leitura, o que faz com o seu conteúdo tenha que ser essencialmente imagético capaz de vincular a mensagem. Repartem-se por dois mundos: público e privado; provocando uma intersecção em ambas as esferas interferem nas memórias constitutivas do sujeito misturando o individual com o colectivo, alterando e imiscuindo o passado, o presente e o futuro. Pelo facto, seduzem-nos tanto quanto nos prometem.

Pelos atributos da tecnologia digital desafiou-se a nossa consciência e o que nós entendíamos por imagem fotográfica tradutora de verdade científica do real, quer em relação à própria visão quer em relação à tecnologia ao serviço da imagem, passou a ser orientando por essa mesma consciência responsável pela “formação” da realidade de uma forma diferente, pós-fotográfica. Pela simbiose operada pelo computador, uma vez que interpreta som, texto e imagem como informação, acentuou-se a capacidade de poder e controlo da imagem, mas acabou-se com as imagens autónomas e afirmou-se a concorrência de um bloco de imagens, onde se cruzam as virtualidades com as realidades que se pretendem transmitir.

As imagens estimulam-nos, uma vez que se encontram no plano afectivo, compreendendo dois estados de afectação: *studium* e *punctum* (Barthes, 1980: pp45-49); aferem a relação entre imagem e observador que reforça a constituição do referente da imagem técnica (fotografia), o que a distingue da manual (pintura). Porém, é na representação que a imagem assume um valor simbólico, que se sobrepõe ao objecto e reforça a ilusão tornando a imagem em fetiche. Não obstante, constrói-se um referente simbólico, favorecendo e de algum modo continuando o primeiro patamar para a simulação, uma vez que a representação se encontra, ou produz, uma separação entre o mundo real e a sua imagem. A leitura da imagem sujeita-se ao significado atribuído pelo observador, uma vez composta por aspectos conotados e denotados que dependem das memórias e das culturas, daí o desenvolvimento dos “cultural studies” procurarem fazer as suas análises através de conceitos, numa tentativa de examinar a matéria sujeita (imagens) nos termos de práticas cultural e da sua relação ao poder. Enquanto símbolo, a imagem denota uma certa cumplicidade com a ideia de signo, pela sua complexidade, uma vez que intersectam associações pessoais e culturais.

A imagem é um veículo de substituição, que se afirma e espelha naquilo que conhecemos, susceptível de criar ilusões, uma vez que a visão está sempre sujeita ao conhecimento perceptivo/cognitivo, compreende-se e deixa-se conhecer na aparência. É pela experiência que se conhece, pois articulando o interior (eu) e o exterior (meio) relacionam-se os sentidos e

agregam-se as compreensões – que são partilhadas através das comunicações expostas por imagens entre o artista e o público – não dependendo apenas das características particulares do indivíduo ou da estrutura sócio-cultural em que se insere, mas do todo. A realidade é uma construção feita mediante e à medida de cada indivíduo – que acontece segundo um conhecimento sobre as coisas (realidade de primeira ordem) e com um conhecimento sobre o conhecimento das coisas (realidade de segunda ordem). Portanto, é da responsabilidade de cada um o entendimento da realidade, logo, nas imagens mais do que se tratar de correspondências é do modo como cada um a utiliza, pelo que a representação não é nem mais nem menos do que realidade. A construção significativa da imagem (aquilo que uma coisa exprime ou representa) pressupõe uma interacção entre o que conhecemos e o que queremos conhecer, gerando uma expectativa. Ao afastarmos o quotidiano alheamo-nos da realidade, o que provoca uma visão renovada daquilo que já vimos, proporcionando rupturas com as normas, tornando-se em novas normas, que inevitavelmente acabam por entrar em ruptura novamente pelo mesmo processo. Os paradigmas das imagens forçam as imagens a comutar, enquanto modelos ou matrizes servem de referência a novas querelas, solicitando novas interpretações. Pelo que depreende a origem da palavra imagem, do latim *imago*, todas as imagens compreendem a noção do ícone, sendo como tal signos uma vez que acarretam uma certa semelhança com o que representam, o que remete a leitura de uma imagem para todas as outras, formando uma retórica da própria imagem. A imitação, através da qual a imagem se apropria da realidade, realiza a própria realidade através dos sentidos, onde a visão tem um papel preponderante. O sentido da imagem (que é formado pelos sentidos) evoca o seu significado, que depende da interpretação, logo o sentido não está nas coisas, mas no modo de as representar que implica o observador. A verosimilhança das imagens é potencialmente tão real, no digital, que provocou uma desconfiança quanto à tradução da realidade, remetendo a imagem produzida digitalmente para a subjectividade tão querida no seio das artes.

A imagem transformou-se num sistema de credibilidade, através dos meios de comunicação de massas, procurando, através das suas representações icónicas cobrir distâncias colmatando ausências. Pela forte mediatização que estes sistemas impõem à realidade vemo-nos cada vez mais afastados dela, tornando-nos espectadores das realidades que nos convêm. Pela acção tecnológica produzimos cada vez mais imagens e o seu grau de credibilidade é cada vez maior fazendo com que aumente a distância entre nós a realidade. Já não se trata de aferir a realidade, mas de criar um sistema de imagens que faça sentido.

É pela actuação da memória que nos relacionamos com o presente e que podemos preparar o futuro. As memórias são involuntárias assim como voluntárias, mas são as involuntárias que com mais força representam as vivências do passado. No entanto, a voluntária é que é o apoio do intelecto, que pela acção das etapas de maturação proporciona o desenvolvimento

das estruturas lógicas. A sua estrutura é complexa e os seus princípios caracterizam-na em dois estados: curta e longa. Estes princípios podem ser classificados permitindo-nos perceber o seu funcionamento, onde duas categorias de mecanismos entram em jogo: fisiológicos e psicológicos. Estes mecanismos dependem de actividades mentais variadas que geralmente se sustentam na comunicação, onde a linguagem constitui um dos dois grandes modos de representação da informação que se encontra na memória, sendo o visual a preponderante, pois onde a linguagem conduz a uma memória conceptual a visual conduz a uma memória analógica. É pela analogia de imagens que o receptor/destinatário fecha o ciclo das imagens, remontando-as até ao infinito. Assim, as imagens que temos mais presentes são, imperiosamente, aquelas que mais observamos, daí que o corpo de imagens que rodeia o seu fazedor seja determinante para perceber as imagens criadas. Acontece, através de um ciclo, uma ininterrupta dependência das imagens, fazendo com que incessantemente se desenvolvam mais imagens que sustentam e complexificam as nossas próprias memórias e imagens. Portanto, aquilo que se constitui como referências nas memórias visuais, é uma das forças motrizes no plano da criação, quer tal aconteça consciente ou inconscientemente.

A memória individual está sistematizada entre memória-pura e memória-hábito (Bergson, 1990), mas pelo facto de vivermos em sociedade, está inerente a qualquer indivíduo a memória colectiva que assegura, em sociedade, a unidade do grupo assim como a permanência do tempo. De um modo geral consideramos a memória como uma faculdade individual, particular, mas quando pensamos em colectividades percebemos que as memórias são pluri-multicomprometidas com o meio. Logo, as memórias individuais estão marcadas pelo contexto social, que é composto por mudanças/adaptações da própria sociedade, remetendo a memória individual para um modelo de reconstrução. Pelo facto de armazenar (a informação da experiência passada) na memória para trabalhar mais tarde, encontramos a noção de que memória e conhecimento são a mesma coisa, e os processos básicos são a atenção, codificação, retenção e a recuperação. Logo, a memória é uma estrutura activa verdadeira e falsa, que transforma o passado, constituído por recordações maleáveis e flexíveis, simplesmente condicionado a uma mudança contínua, em presente aberto e susceptível de inúmeras arquitecturas.

Fazemos constituir o património individual de imagens através das cópias inumeráveis que nos atravessam o passado, dando à reprodução/cópia, embora adstrita ao original, uma divulgação temporal e espacial altamente disponível, criando um universo omnipresente, que acaba por se infiltrar na nossa memória, na medida em que, o conteúdo da imagem em questão passa todavia a fazer parte do património/espólio do museu do sujeito. Ou seja, percebemos que a noção de memória está activamente associada, como um processo contingente e paralelo, à produção de imagens pela sua capacidade de comprimir o tempo, constituindo-se como ponto de

referência para outras imagens. Convertendo/reciclando a reprodução em informação dinâmica, compreende-se pela memória visual uma certa contemporaneidade para todas as imagens.

As imagens dependem da realidade que traduzem, mas em todas as realidades traduzidas procuram constituir espaços contemplativos (imersivos) com o objectivo de colocar o observador perante essa realidade apresentada, atribuindo dessa forma à imagem uma qualidade simulacral que compreende uma perda do senso da realidade. As tecnologias têm vindo a convergir, essencialmente no final do século XX, proporcionando novas formas de expressão e de apresentação, facilitando o desenvolvimento e compreendendo a junção de várias fontes obrigando as aplicações a procurar nas interfaces gráficas formas intuitivas de utilização, que inevitavelmente interferem e reconduzem a novos modelos de visão. Reconfigura-se o real e o imaginário pela acção da imagem digital, pondo-se em questão o mundo material, pelo facto de estas poderem suportar novas formas de entendimento, diversas das noções tradicionais de "verdade", pois pela aparência não comunica apenas a sua relação tradutora visual com o objecto, mas permite também uma possibilidade de interagir com objectos que não existem. Alterada a forma como percebemos o mundo, interferimos na função da própria arte, organizando novos modelos de sensibilidade, tentando mudar consciências, obrigando os artistas a desafiarem as tecnologias e os métodos. Perde-se o carácter pessoal (autor) da obra pela intenção aleatória que esta requer do utilizador. A obra completa-se no observador/utilizador dando assas à sua subjectividade concluindo o seu desejo, enquanto imagem, na possibilidade de transferência.

O local onde se encontram os objectos/imagens enuncia a sua função, assim como organiza e gera forma/imagem. Ao alterar o local para o qual o objecto foi previsto estamos obrigatoriamente a requalifica-lo. É pela alteração do contexto previsto que o objecto provoca o artista, mas é o local que o caracteriza e que lhe dá a originalidade. A autenticidade (original) está sustentada no local (instituições) que através dos seus especialistas (críticos) interferem na apreciação da imagem. As sociedades são aculturadas pelos locais em que exibem as suas imagens e objectos e é pelo estrato social que se criam condições para o desenvolvimento do gosto.

CAPÍTULO III

OS PROCEDIMENTOS DO SUJEITO FACE AOS ADVENTOS DIGITAIS

III.1 Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico

A transformação operada na imagem pela tecnologia colocou-a como autónoma. Pelo facto de a ter convertido num sistema auto-suficiente, que interferiu com a tradução da realidade a nível dos seus valores da mesma forma que permitiu a constituição de novas realidades, acabou por produzir um impacto real no modo de ver¹. Devido a essa transformação no nosso modo de olhar, é que Jonathan Crary (1990), nos alerta – logo no início do Iº Capítulo «Modernity and the Problem of the Observer» – para a grande mutação do modo como vemos (nature of visibility), que segundo ele, sem precedentes na história da visão. Uma vez que a visão será ainda mais profunda do que aquela que separou o imagético mediavalismo do perspectivismo renascentista.

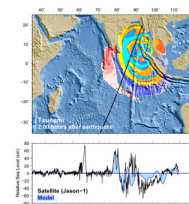
A introdução da tecnologia digital na imagem veio fazer com que olhássemos as imagens de uma forma menos ingénua, “In this respect, we can say that the discourse of post-photography has been extremely effective, significantly changing the way in which we think of image and reality.”².

A relação que o posmodernismo estabelece com a imagem faz com que o mundo físico seja posto em questão, uma vez que são em grande parte as imagens que fazem o mundo. Por tal razão Gianni Vattimo (1992) diz que assistimos à “erosão do princípio da realidade”³, o que nos permite antecipar que estamos realmente perante um mundo de simulações e simulacros.

Somos levados a pensar que as novas tecnologias, que actuam no campo da imagem, estão a mudar a forma como vemos o mundo (vemos mais coisas) assim como estão a mudar a sua natureza (note-se que agora vemos o que já foi classificado de invisível ou impossível de ver⁴) a par da sua função (temos por certo na arquitectura a transformação do projecto em espaço virtual antes da sua aprovação).



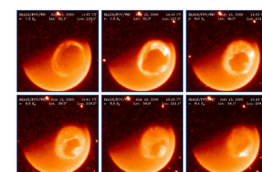
230. *Madalena* (2004), Paulo Bernardino, personagem digital (78 x 110 cm).



231. *Radar Indian Ocean Tsunami* (2000).



232. *Tempestade de Gases Turbulentos (Omega Nébula)* (1999).



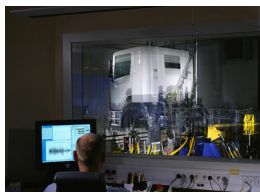
233. *Tempestade Geomagnética* (15/15 Julho 2000), Far Ultraviolet (FUV) Imaging System.

¹ Cfr. no I Capítulo infra, o ponto I.2.1 *As técnicas e tecnologias*.

² Robins, Kevin, «Will image move us still?», in Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge, 1995, p.31.

³ No seu livro *The Transparent Society*, pretende redefinir o posmodernismo através de um recorrente exame das linhas de junção com o modernismo. Argumenta que a condição pós moderna está ligada à evolução dos “mass media” assim como há dos sistemas de comunicação. No entanto, questiona-se como é que com todo este desenvolvimento tecnológico nós estaremos a produzir uma sociedade “transparente”, auto-consciente ou mais esclarecida – Vattimo, Gianni, *The Transparent Society*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

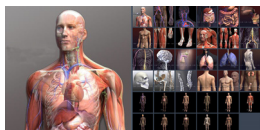
⁴ “The IMAGE spacecraft was launched from Vandenberg AFB on March 25, 2000, at 20:34:43 UTC. IMAGE



234. *Shake test (Scania P)* (2003), Jonas Nordin, Södertälje, Sweden.



235. *Honda nx250* (2005), Tino Standke, modelo digital.



236. *3D Anatomy* (2004), Zygo Media Group Inc., modelo digital.



237. *Moais* (séc. VIII), Ilha de Páscoa, pedra (5 a 21 m de altura).

Não estamos na era do reconhecimento do real através do processo de registo, mas do conhecimento através da simulação. A simulação, aparelhada digitalmente, dá um salto da forma tradicional de aproximação às imagens, em termos de percepção (como se tratasse de uma citação que parte das aparências), para um campo mais relacionado/preocupado com a relação da imaginação na conceptualização. A ênfase do reconhecer, e até mesmo do conhecer, afasta-se cada vez mais daquilo que se apresenta como representado. Transformando-se e potenciando-se naquilo em que pode ser concebido, aquilo que pode ser modelado (3D); a imagem já não é usada para representar o objecto, mas para o assinalar, para o desvendar, fazer com que exista.

Estas transformações estão de facto a direccionar-nos no sentido de um conhecimento das coisas através da simulação, quando até aqui a nossa prática era o conhecimento das coisas através do seu registo⁵. Jean Louis Weissberg (1993) vai mais longe dizendo que, a imagem que hoje geramos através das virtualidades que os computadores nos facultam, mais do que representar o objecto, assinala-o, revela-o, faz com que ele exista.

Podemos então dizer que a intenção é criar uma realidade “dobrada”, onde temos uma aproximação ao referente, não apenas em termos de aparência, mas com outras propriedades tais como estruturas, texturas, esforços, etc. Através desta capacidade de simular não só podemos “tirar uma fotografia” ao objecto (com as suas propriedades físicas), como interagir como o objecto representado de forma bastante aproximada, como no mundo real. É óbvio que desta forma temos um conhecimento acerca do objecto muito mais complexo e verdadeiro, o que faz com que no domínio do projecto a situação seja ideal.

Através do legado das obras, que nos conta a história da arte, temos vindo a verificar que a forma de qualquer cultura se manifestar ou representar fisicamente serve como forma de se afirmar.

Todas as culturas produziram imagens que as representassem. Primeiro para elas mesmo e depois para os outros, com o intuito de se afirmarem a si próprias, como modo de transmitir os seus valores e as suas crenças. As várias formas através das quais as diferentes culturas tornam visíveis as suas crenças podem ser divididas em dois tipos básicos: material e humano. No entanto o que cabe aqui salientar, pela natureza desta tese, é a consequência material.

is the first satellite mission dedicated to imaging the Earth's magnetosphere, the region of space controlled by the Earth's magnetic field and containing extremely tenuous plasmas of both solar and terrestrial origin. Invisible to standard astronomical observing techniques, these populations of ions and electrons have traditionally been studied by means of localized measurements with charged particle detectors, magnetometers, and electric field instruments. Instead of such in-situ measurements, IMAGE employs a variety of imaging techniques to “see the invisible” and to produce the first comprehensive global images of the plasma populations in the inner magnetosphere. With these images, space scientists are able to observe, in a way never before possible, the large-scale dynamics of the magnetosphere and the interactions among its constituent plasma populations.” - <http://pluto.space.swri.edu/IMAGE/> (acedido em 08 de Junho de 2004)

⁵ Weissberg, Jean-Louis, «Des «Reality Shows» aux Réalités Virtuelles», in *Terminal – Technologie de L'information, Culture et Société*, nº61, Autumn 1993, pp.75-83.

As fontes materiais incluem todas as práticas onde objectos/imagens são usados, transformados, de modo a poder comunicar visualmente – vestuário, escrita, pintura, desenho etc.

Estes objectos/imagens podem ser categorizados de acordo com a sua predominância em termos artefactos – feitos pela mão, feitos por ajuda de ferramentas, feitos por máquinas ou gerados em computadores.

As imagens produzidas à mão são geralmente chamadas de pintura ou desenho; as imagens produzidas pelas máquinas estão associadas à fotografia e relacionam-se com a série; as produzidas pelo computador são digitalmente consumadas e pelo facto chamadas virtuais.

Desta diferença de meios de comunicação, conjuntamente com os seus diferentes produtos, levantam-se questões difíceis no que diz respeito à sua propriedade, acesso e controlo – pelo facto de serem industrializados acabam por interferir na própria estrutura social⁶. Factor que se tornou relevante, essencialmente a partir de séc. XIX, quando se começou efectivamente com a produção e consumo da cultura visual em grande escala. Pela primeira vez numa dimensão mundial.

O desenvolvimento da sociedade e de tecnologias decorrentes da industrialização, associadas à impressão, favoreceu o campo da divulgação da imagem, nomeadamente como o desenvolvimento da litografia por volta de 1870 por parte de Aloys Senefelder, "It was developed into chromolithography, which used many different colours, and although it was not much used in the production of text, it transformed the world of poster and print advertising. The visual experience of modern times, with its ubiquitous advertising, is partly the result of the development of colour printing."⁷ Pela facilidade de permitir transferir imagens com grande fidelidade ao original, a litografia colorida tornou-se um meio excelente para a produção de posters, onde artistas como Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901), assim como outros do período da Arte-Nova (Art Nouveau), consequentemente, acabaram por proliferar.

Na revolução industrial, a sociedade encontrou a sua afirmação acreditando, como modo natural de expressão, na imagem, devido às propriedades icónicas da fotografia⁸, a imagem, de uma forma geral, foi obrigada a compatibilizar-se com todos os meios que se desenvolveram pós fotografia, "The second half of the nineteenth century lives in a sort of frenzy of the visible. It is, of course, the effect of the social multiplication of images: ever wider distribution of illustrated papers, waves of prints, caricatures, etc. The effect also, however, of



238. *Traité complet de l'anatomie de l'homme* (1831), Jean Marc Bourgerie (1797-1849), litografia colorida à mão (pedras litográficas).



239. *Ambassadeurs: Aristide Bruant* (1892), Henri de Toulouse-Lautrec, litografia a seis cores (poster), (141 x 98 cm).

⁶ "The products themselves were also being produced by machines, in factories, and they were being produced faster and in ever-increasing numbers. Clearly, large numbers of things could only be produced economically by machines if they were all standard sizes and shapes, and made of standardised parts. Such forms of production also demanded the division of labour, where no one person saw the product right through the manufacturing process. Instead, each worker would be responsible for one stage of the production of the item. With these divisions of labour came distinctions of status." - Barnard, Malcolm, *Art, Design and Visual Culture*, Londres: Macmillan Press, 1998, p.114.

⁷ Id., p.112.

⁸ Veja-se Capítulo II desta tese, ponto II.1 *A imagem coordenada pelo signo*.

something of a geographical extension of the field of the visible and the representable: by journeys, explorations, colonizations, the whole world becomes: visible at the same time that it becomes appropriable. Similarly, there is a visibility of the expansion of industrialism, of the transformations of the landscape, of the production of towns and metropolises. There is, again, the development of the mechanical manufacture of objects which determines by a faultless force of repetition their ever identical reproduction, thus standardizing the idea of the (artisanal) copy into that of the (industrial) series. Thanks to the same principles of mechanical repetition, the movements of men and animals become in some sort more visible than they had been: movement becomes a visible mechanics. The mechanical opens out and multiplies the visible, and between them is established a complicity all the stronger in that the codes of analogical figuration slip irresistibly from painting to photography and then from the latter to cinematography.”⁹.



240. RTP (1960) Factos (história RTP)

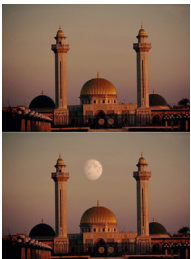
Contudo, foi a televisão que acabou por transformar definitivamente a relação com o meio e com a realidade, onde a aspiração do início do séc. XX no sentido da totalidade, empatia e profundidade de consciência, revelou-se um advento natural de tecnologia, “In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium—that is, of any extension of ourselves—result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.”¹⁰.

No discurso das novas tecnologias assiste-se a uma exaltação do digital, uma omnipresença, que Kevin Robins (1996) apelida de *tecno-fetice*. Nesta exaltação todas as promessas se orientam no sentido de permitirem uma liberdade, que se desprende de ser apenas uma mera transcrição da realidade e passe a dar rédeas soltas à criatividade.

Denota-se um caminho, no sentido de um mundo novo, de onde se pode reformular a realidade, onde a hibridação do inteligível e do visível se misturará de forma inseparável através da forma, do espaço e do tempo.

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, as imagens, em conjunto com o aperfeiçoamento de sistemas de interação multisensoriais, prometem o desenvolvimento de lugares imersivos onde se pode construir simbolicamente (visualmente, sonora e até táctilmente) espaços de integração não apenas física, mas até psicológica. O computador é caracterizado como uma máquina universal ou um “instrumento virtual” que pode conter e transformar-se em todos os meios, conferindo autonomia ao utilizador e diluindo a distinção entre o profissional e o amador.

Podemos esperar uma revolução, provavelmente neste século XXI, no que diz respeito à tecnologia computacional que possa precipitar uma



241. Moon (2005), Liia Kondratiev (Aurora 2 enhanced – www.digi-element.com).

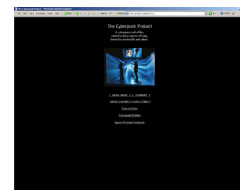
⁹ Comolli, Jean-louis, «Machines of visible», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, p.109.

¹⁰ McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Nova Iorque: The New American Library, A Mentor Book, 1964, p.23.

mutação em termos de comunicação dando origem ao aparecimento de “comunidades-reais” autônomas – grupos sociais de importância política significativa, que se realizam através das redes de telecomunicações, que se definem não pela localização geográfica, mas pela consciência comum entre eles, ideologia e desejo¹¹.

Os conceitos da virtualidade e da simulação, derivados da tecnologia digital, são expostos como paradigmas para a prática da arte audiovisual na revolução das comunicações. A possibilidade de acesso, permitido pelos computadores, para a simulação social, espelhada nas comunidades *online*, sugere que os constituintes de “comunidades-reais” produzem mundos simulados de possíveis realidades. Uma cultura alternativa, uma nova era. Gene Youngblood (1989), sugere que dessa forma podemos estar a começar um novo processo de socialização que possa vir a interferir profundamente na organização sócio-política do nosso eminente futuro, “Only a tradition bound to the precious object as commodity would find problematic the replacement of “reality” by “simulacrum of simulations.” For those who conspire in electronic visualization the issue is not a return to some “authentic” reality but the power to control the context of simulation. The fear of “losing touch with reality,” of living in an artificial domain that is somehow “unnatural,” is for us simply not an issue, and we have long since elected to live accordingly. What matters is the technical ability to generate simulations and the political power to control the context of their presentation. Moralistic critics of the simulacrum accuse us of living in a dream world. We respond with Montaigne that to abandon life for a dream is to price it exactly at its worth. And anyway, when life is a dream there’s no need for sleeping.”¹².

O estatuto das imagens como documentos/evidências foi posto em causa através das técnicas de montagem e manipulação permitidas pelas tecnologias digitais. O digital transporta na sua essência uma inerente plasticidade, enquanto maleabilidade, permitindo uma manipulação profunda, plural e imperceptível¹³.



242. *The Cyberpunk Project* (1998), <http://project.cyberpunk.ru/>.

¹¹ É comportamento que se encontra, já hoje em dia, nos “Otakus” Japoneses (essencialmente) – “Otaku” é uma palavra Japonesa que significa “Tu”. Os “Otakus” são principalmente indivíduos, antes de mais considerados “esquisitos”, que vivem 24h enfrente aos seus computadores e playstations surfando na net e jogando jogos de computador, totalmente alienados e isolados do mundo exterior. Partilham conhecimentos, são geralmente excelentes programadores, o que faz com que ganhem fortunas impressionantes, e em média são adolescentes. Veja-se o artigo de Greenfeld, Karl Taro, «The Incredibly Strange Mutant Creatures Who Rule the Universe of Alienated Japanese Zombie Computer Nerds», in *Wired* 1.01 - Mar/Apr 1993. Pode encontrar-se o artigo em http://www.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/otaku.article (acedido em 10 de Maio de 2004)

¹³ Lev Manovich, atribui à composição digital a função de resolver as “faltas”, no sentido de criar uma imagem capaz de produzir a realidade que queremos construir, não deixando dúvidas, no que diz respeito à sua credibilidade, “As a general operation, compositing is a counterpart of selection. Since a typical new media object is put together from elements that come from different sources, these elements need to be coordinated and adjusted to fit together. Although the logic of these two operations – selection and compositing – may suggest that they always follow one another (first selection, then compositing), in practice their relationship is more interactive. Once an object is partially assembled, new elements may need to be added; existing elements may need to be reworked. This interactivity is made possible by the modular organization of a new media object on different scales. Throughout the production process, elements retain their separate identities and, therefore, can be easily modified, substituted, or deleted. When the object is complete, it can be “output” as a single “stream” in which separate elements are no

Para se poder falar verdadeiramente em imagens numéricas, foram necessários os esforços dos militares, industriais e médicos conjugaram-se durante várias décadas¹⁴.

Imagens que empurram as fronteiras do visível com a particularidade de serem compostas por cálculos, cada vez mais eficientes, e lhe conferem uma legibilidade nova. Saídas dos diferentes tipos de apreensão analógica, operada sobre a realidade, elas não têm o carácter objectivo e passivo da fotografia ou do vídeo. As imagens de síntese, propõe um outro caminho ao conhecimento do real. Codificando as diferentes intensidades de radiação da luz/cor, estas imagens vão mais para além da simples reprodução do real: são elaboradas com o objectivo de transportar os conhecimentos, muito precisos, relativos à realidade observada.

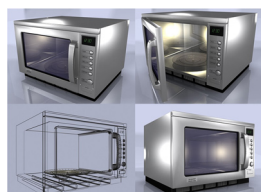
Com a produção das imagens de síntese a apreensão do objecto, que até aqui era feita pela vivência com a coisa em si, passa a estar dependente da virtualidade do objecto. É através da imagem que o objecto se faz objecto. E esta imagem é mais real do que objecto, uma vez que o objecto não existe, mas a sua imagem sim.

Esta revolução que está a ser operada pelas tecnologias digitais é sem precedentes, pois temos o referente no plano do impossível e a sua imagem no plano do possível, do que existe.

O desenvolvimento de tais imagens, inteiramente criadas pelo imaginário e o pelo poder do cálculo do computador, vão implicar a substituição da habilidade pelo programa, "La imagen sintetizada por ordenador es, por lo tanto, una nueva forma de dibujo sin lápiz o una nueva forma de pintura sin pinceles ni paleta, cuya expresión inglesa computer graphics propone la reconciliación entre la nueva tecnología sofisticada y el tradicional humanismo artístico, tal como se produjo con la pintura perspectivista del Quattrocento, nacida de la colaboración del artista con la geometría y con la ciencia óptica. Pero puesto que la máquina ha liberado al hombre de la servidumbre de su habilidad manual, esta habilidad ahora irrelevante ha sido sustituida por la potencia de ideación, traducida en forma de programa informático."¹⁵

Não temos mais a realidade representada uma vez que o objectivo que implica todo um processo de simular passa pela capacidade de modelar (imitar), onde as questões associadas à ideia de autenticidade e exactidão se tornam anacrónicas e redundantes¹⁶.

Pela sua influência a tecnologia resulta, em termos de criação, numa capacidade de desprover o reino da imagem de questões de evidência de



243. Microwave (2004), Glimann, modelo digital.

longer accessible." Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, p.139. Todo o III Cap., e essencialmente o sub ponto «Compositing», deste livro aqui citado, se dedica a demonstrar que de uma forma geral na imagem, e em particular na imagem em movimento (cinema), as operações efectuadas nas imagens são em si elementos de transformação, quer do ponto de vista criativo, quer do ponto de vista virtual, com o objectivo de fazer desaparecer a ficção/manipulação.

¹⁴ Cfr. Capítulo I desta tese, ponto I.1.4 *Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)*.

¹⁵ Gurbern, Román, «En el Umbral del Tecnomuseo», in Rios, Alonso de los, et al., *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986, p.75.

¹⁶ Cfr. Kevin Robins em «Beyond The Reality Principle?», in Robins, Kevin, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge, 1996, pp.38- 43.

qualquer coisa que seja exterior a si própria. O que implica que as questões que se prendem com a representação são também transcendidas, uma vez que não se afirmam sobre a ideia de referente. Assim, acabam por reforçar a ideia, em termos de espaço perceptivo, de que são um campo/meio por direito próprio, ou seja, contrariamente à ideia de que aquilo que vemos representado tem uma ligação/correspondência com o mundo existente, as imagens de síntese são em si modelos de representação mentais, uma simulação que não existe, na medida que não depende, mas é, "That simulation capability is where human minds and digital computers share a potential for synergy. Give the hyper-realistic 's simulator in our heads a handle on computerised hyper-realistic simulators, and something very big is bound to happen."¹⁷.

De facto, sempre que a civilização se deparou com novos paradigmas visuais, o que aconteceu foi que se acabasse por refazer a postura perante a realidade, não podendo evitar que esta se altere/transforme, dando origem a um novo modo de interpretar a imagem¹⁸.

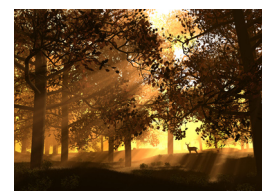
É claro que a imagem sempre foi um meio que serviu para dividir a realidade em mundo real e mundo representado, fazendo com que os dois mundos de alguma forma confluíssem para um só.

Agora estamos perante uma nova situação, uma vez que a imagem tem a capacidade não só de desalojar/deslocar como de substituir/recolocar a realidade.

Está inerente a qualquer desenvolvimento tecnológico a ideia de que este acontece para melhorar uma qualquer condição na vida do Homem. No caso das tecnologias digitais, ao serviço da imagem, o objectivo passa por nos dar a capacidade de transcender as ausências amplificando os verdadeiros, e libertadores, poderes "criativos".

Valorizam-se as capacidades, nas tecnologias da imagem, tanto mais quanto elas possam permitir e consentir uma grande opção de fontes que facilitem uma apropriação, manipulação e consequente controlo visual. Não só da criação artística através da imagem como do próprio espaço/ordem social¹⁹.

Com toda a capacidade depositada na verdade dos factos transmitida pelas imagens, que se verifica nas transmissões televisivas (mesmo nos directos), para além da manipulação inerente ao que se mostra/enquadra, passamos pelas noções de afastamento quase sem nos apercebermos do afastamento inerente ao espaço geográfico. As imagens fazem-nos crer que as coisas estão tão longe como perto. Criou-se uma aldeia global através da imagem, mas o conceito de global só se aplica, aparentemente, à imagem.



244. *Sem Título* (2000), Glenwood, Digi-Element's (World-Builder 2), imagem digital.

¹⁷ Rheingold, Howard, «What's the big deal about cyberspace?», in Laurel, Brenda (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading: Addison-Wesley Publishing Company, 1990, p.449.

¹⁸ Veja-se o Capítulo I, desta tese, ponto I.1.3 *Mecânica (moderna)* e I.1.3 *Electrónica e Digital (pósmoderna e contemporânea)*.

¹⁹ Como muito bem nota, Kevin Robins, "The point is that there are not just new technologies, but a whole range of available image forms and consequently of ways of seeing, looking, watching - all of which are actually being mobilised and made use of, and in ways that are diverse and complex." - Robins, Kevin, *op. cit.*, p.5.



245. Imagens de vários locais do Mundo (2000).

Podemos ver a imagem, em todas épocas que a usaram, como forma de evidenciar/documentar o mundo visível, como uma ferramenta funcional relacionada com os anseios culturais que lhe deram origem: desde o uso da *câmara obscura*²⁰ (renascimento séc. XVI), à *câmara lúcida*²¹ (início do séc. XIX), à fotografia (associada à revolução industrial séc. XIX) e ao vídeo (a época electrónica²², séc XX). Com o perigo colocado pela imagem digital, que subverteu a noção tradicional de verdade/autenticidade (como já notado acima), somos forçados a uma maior atenção acerca da natureza e status da imagem – instrumento de poder implicado na sociedade da informação, “As Russian culture became more defined, the power of central authority grew with the efficiencies of eighteenth - and nineteenth - century technologies and so did the perceived power of printed materials. Tsarist censors were no less active than their future Soviet counterparts, and many writers in the nineteenth century suffered as they sought to work around the censor’s requirements. In public life, individuals came to fear the power inherent in printed materials, and preferred to keep things “in the drawer” (out of print) rather than commit them to publication. If documents were dangerous, one would take care to have as few of them as possible. Soviet censorship mimicked many aspects of its Tsarist predecessor: It pressed writers to conform to standards set by central authority; it made printed materials scarce and important; and it established an official image of the society and its people.”²³.

²⁰ É com Leonardo Da Vinci que a Câmara Obscura é descrita detalhadamente nos seus manuscritos *Codex Atlanticus* [This Codex contains a number of drawings, most of which can be dated in the period 1480 to 1518. Various themes are touched on, from mathematics to geometry, astronomy, botany, zoology and the military arts. Today it consists of twelve leather-bound volumes, comprising 1,119 supports which gather together pages of different sizes. The name “Codex Atlanticus” derives from the fact that originally all the sheets were contained in a single large-sized volume, rather like an atlas in fact. The Codex Atlanticus was created around the end of the sixteenth century by the sculptor Pompeo Leoni who - in a disastrous operation - dismembered the original Leonardo manuscripts which had come into his possession: many drawings were cut in order to separate all the scientific and technical drawings, today contained in the Codex, from the naturalistic and anatomical ones, many of which are today part of the Royal Windsor collection – encontra-se em Milan: Biblioteca Ambrosiana - <http://www.museoscienza.org/IdealCity/english/atlantico.htm> (acedido em 05 de Fevereiro de 2004)]. O físico italiano Giambattista Porta adaptou à Câmara Obscura uma lente, em substituição do orifício convencional, o que permitiu obter imagens mais luminosas e mais nítidas. Aparece descrita detalhadamente nos manuscritos “Codex Atlanticus”, de Leonardo Da Vinci: num compartimento escuro, a luz que atravessa um orifício numa das paredes projecta na parede oposta uma imagem invertida dos objectos existentes no exterior. Mais tarde é-lhe adaptada uma lente permitindo obter melhores imagens.

²¹ A *câmara lúcida* foi inventada em 1806 pelo cientista inglês William Hyde Wollaston, que consistia num suporte que se estendia o papel para desenhar. Do suporte partia um braço em bronze, no qual se prendia um prisma de vidro ao nível do olho. Olhando através de um orifício na ponta do prisma, o desenhador podia ver o objecto “projectado” (projectado está entre comas porque o que se vê era mais uma ilusão e não tanto uma projecção) no papel e com o lápis só tinha que traçar a imagem “virtual” que se formara sobre o papel. Este sistema de desenho acabou por ser bastante popular no início do séc. XIX, vários artistas usaram-no, “Sur la page opposée, une reproduction du portrait de Mme Louis-François Godinot, dessiné par Ingres en 1829. Il est reproduit grandeur nature. Bien qu’il ne soit pas considéré comme le meilleur dessin d’Ingres de cette période, il nous semble très utile car il contient plusieurs preuves visuelles de l’utilisation d’une camera lucida – un instrument inventé en 1806 pour aider les artistes à prendre des mesures.” – Hockney, David, *Savoirs Secrets: Les Techniques Perdues des Maîtres Anciens*, Paris: Seuil, 2001, p.23.

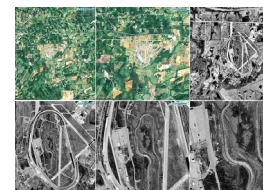
²² Estas duas tecnologias estão mais aprofundadas no Capítulo I, desta tese, ponto I.1 *Épocas demarcantes/proeminentes*.

²³ Kerr, Stephen T., «Old Technology in New Contexts: Print Media and Russian Education», in Vaney, Ann De, et al. (ed), *Technology and Resistance: Digital Communications and New Coalitions around the World*, Nova Iorque: Peter Lang, 2000, p.91.

Os processos para explorar o “real” são imensamente mais complexos nos dias que correm. Baseando-se no poder da visão/imagem, as novas tecnologias espalharam-se de forma massiva, por todos os campos, através das técnicas utilizadas para processar e analisar informação visual. Satélites estão constantemente a capturar e a transmitir imagens para os mais diversos operadores com as mais diversas tarefas (desde meteorologistas, controlo de tráfego aéreo, espionagem, planeamento ecológico, etc.), dando uma nova dimensão do real/realidade, abrindo cada vez mais campos que reforçam o poder das imagens com base na observação visual, “Inspired by Colgate, astrophysicists at the University of California Lawrence Berkeley Laboratory renewed the automated supernova search program. Starting just as good CCDs and inexpensive personal computers were becoming available, they didn’t have to push the technology so hard. In 1978, Luis Alvarez found out that the air force uses automated telescopes to monitor missile launches. Luis Alvarez and Rich Muller proposed to use air force telescopes on Kwajalein atoll in the Pacific to image galaxies. The proposal was rejected by the air force, but Muller and colleague Carl Pennypacker decided to pursue the project with other telescopes. Within a few years they had an automated search system at the 30-inch Leuschner telescope operated in the Berkeley hills by the University of California’s astronomy department. By early 1986, the group had amassed two thousand digitized reference images of galaxies and were capturing several hundred search images a month. With pictures in digital form, as with photographs, bright supernova are easy to spot. Dimmer flare-ups demand careful pixel-by-pixel subtraction of the reference image from the corresponding search image.”²⁴.

Não se trata apenas de aumentar/acrescentar poderes à visão, trata-se também de alterar a sua natureza e a sua função. Estamos a utilizar a imagem não apenas como um processo de tradução perceptiva²⁵, mas mais como um processo relacionado com a conceptualização interpretativa²⁶.

Constrói-se o visível a partir do invisível de forma que ficamos com uma realidade “irreal”. Ficamos com uma realidade assente no “duplo”, sem referente, porque produzimos, a imagem do objecto, “It is possible, that is to say, to experience it and to interact with it as if it were an object in the real world. And when this becomes the case, we can say that we ‘know’ the object in a more complex



246. NASCAR racetrack (2005)
Talladega Superspeedway, Alabama, começa a 32m resolução e faz zoom até 1m resolução.

²⁴ Dauber, Philip M., e Muller, Richard A., *The Three Big Bangs: Comet Crashes, Exploding Stars, and the Creation of the Universe*, Cambridge: Perseus Books, 1996, p.119.

²⁵ Na medida em que é um processo usado pelo indivíduo para organizar e interpretar as suas impressões sensoriais, através das quais vai atribuindo valores e significados ao mundo circundante – factor determinante para a psicologia, uma vez que o análise dos comportamentos é baseada na interpretação que se faz da realidade e não da própria realidade – pelo que a percepção do mundo circundante sempre difere para cada um de nós. O processo de percepção tem início com a atenção que não é mais do que um processo de observação selectiva, ou seja, das observações por nós efectuadas. São quatro os princípios básicos que influenciam a percepção da forma: (1) *estrutura* (agrupamos facilmente os elementos mais semelhantes e os mais próximos); (2) *relação figura-fundo* (figuras bem definidas); (3) *pregnância* (formas simples, regulares e simétricas facilitam a leitura); e (4) *a constância* (estabilidade, hábito que faz com que tenhamos uma acentuada resistência à mudança) – Cfr. o III Cap. «Forma», in Arnheim, Rudolf, *Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*, São Paulo: Pioneira Thomson (nova versão), 2002, pp.89-150.

²⁶ Apelando para a faculdade de entender ou modo de conceber ou julgar algo (ideia; conceito; noção), onde se elaboram novas formas que permitem a interpretação de uma nova realidade.

and comprehensive sense. Experiential apprehension is grounded in conceptual and theoretical apprehension.”²⁷.

Não se pode considerar, ao falar de arte digital, que seja uma denominação adequada para aquilo a que se referem as habilidades estritamente tecnológicas do termo, ou seja, ao digital como procedimento técnico.

Apesar da arte que utilizou a tecnologia anterior ao digital ter posto enfaticamente o seu carácter técnico no seu suporte²⁸, devemos ser bastante críticos/reservados quando vemos designações que afirmam no suporte o seu veículo de transmissão, do tipo: *Computer Art*, *Web Art*, *Pixel Art*, etc. No caso da *Net Art*, onde a sua natureza é a razão da sua existência, pelo que se potencia na Internet apenas, uma vez ser esse o meio em que ela sustenta a sua existência, já faz sentido apelar para o suporte como forma de caracterização.

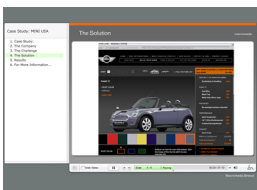
No panorama das redes conformado com a mediação digital, *on-line* e *off-line*, a arte que se expressa supõe um conjunto heterogêneo de disciplinas áudio-visuais, multimédia, derivada de atitudes e comportamentos que de um modo claro recorrem à concepção (quer em termos de metodologias de trabalho quer em termos de procedimentos da comunicação mediática). Através de programas de autoria – ferramentas programadas com o objectivo de proporcionar condições (mimetizando) para o desenvolvimento de produtos finais (Adobe Photoshop, Illustrator, Premier, 3D Studio Max, Sound Forge, etc.) – os computadores fornecem um meio poderoso para a criação e consequente divulgação de imagens, acabando por provocar uma grande alteração na relação estabelecida entre o autor (artista) e o consumidor (observador), da qual nos dá nota os produtos multimédia, “The new emphasis applied to multimedia is that access to a potentially limitless source of information and a means of producing further communication is contained in one set of technologies, which, it is thought, are available to anyone for the price of a desktop machine.”²⁹.

As imagens que estes programas constroem, quando não dominados por especialistas, denotam a sua inscrição prévia (programada), na concepção dos programas, pois os programas que dão origem às imagens, não podem sequer ser mais do que compilações de um conjunto de procedimentos conhecidos, regras inventariadas, sistematizadas e obrigatoriamente simplificadas para serem usadas, preferencialmente por um utilizador leigo (público alvo). Razão que nos leva a verificar uma grande padronização nas soluções apresentadas por qualquer software de cariz comercial, onde a estereotipia conduz obrigatoriamente a um previsão dos resultados.

Contudo esta mediação tecnológica não obriga a uma produção artística



247. *My Boyfriend Came Back From the War* (1996), Olia Lialina, <http://www.teleportacia.org/war/wara>.



248. *Flash MX 2004 in Action* (2005), Macromedia Flash, http://www.macromedia.com/showcase/casestudies/mini_usa/presentation/.

²⁷ Robins, Kevin, *op. cit.*, p.157.

²⁸ Na fronteira entre o modernismo e o pósmodernismo a época que designei por electrónica, acabou por remeter a arte produzida então para uma designação derivada/dependente do seu suporte – o vídeo; veja-se no I Capítulo desta tese, o ponto I.1.4 *Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)*.

²⁹ Lister, Martin, *op. cit.*, p.163.

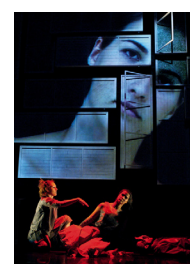
desinteressante, e como aponta Arlindo Machado (1999), a intervenção artística deve ser numa base de recusa a fazer uma utilização legitimadora da tecnologia. O criador deve subverter a função programada da máquina, como se pode verificar na obra "Magnet TV" (1965) de Nam June Paik, "Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades."³⁰.

De facto, o determinismo tecnológico acaba sempre por gerar uma oposição por parte dos criadores, fazendo com que resulte dessa oposição uma tipologia artística diferenciada. Curiosamente, é através da tecnologia que se tem vindo a verificar que sensações correspondentes a certo sentido são associadas às de outro sentido (sinestesia): sons que evocam imagens, imagens que conduzem reacções físicas, que por sua vez produzam imagens que formulam novos sons. Todos os sentidos são chamados a participar na conclusão das obras, enquanto aspecto revelador do quanto a hiper valorização da visão é central nas criações artísticas³¹, como se pode compreender nas palavras de Maria Teresa Cruz, "Um dos aspectos mais importantes desta situação é o facto de, pela primeira vez, o aparelhamento técnico da percepção não incidir privilegiadamente na visão, mas antes num modelo multisensorial."³².

Porém, a questão da visão continua a ser central, mesmo com a desmultiplicação de interfaces que envolvem todos os outros sentidos. Na continuidade da utilização tecnológica vemos a aparecer, cada vez mais, de forma mais evidente, não apenas o adicionar da interactividade mas o envolvimento de outras extensões da percepção, permitindo dispositivos com os quais temos a oportunidade de interagir (gestos, movimentos no espaço, deslocações, sons, etc.).

A intersecção das tecnologias digitais que operam no campo da imagem, no meio da produção, circulação e até de consumo das imagens, colocaram a própria imagem no centro/alvo da tecnologia.

Através do processo da digitalização, todas as imagens, produzidas fora da competência tecnológica digital, passam a estar afectadas pela própria tecnologia uma vez que pela recontextualização (espaço digital em que vão ser inseridas) elas participam directamente na constituição da noção



249. Isadora - Future of Memory Improvisation (2004), Marc Coniglio (USA) e Dawn Stoppiello (USA), interacção entre bailarinos e software.

³⁰ Machado, Arlindo, «Repensando Flusser e as Imagens Técnicas», in *Real vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, p.38.

³¹ Podemos constatar em Jonathan Crary (1992) quanto a nossa cultura visual esteve estreitamente ligada à construção histórica do sujeito espectador, onde a visão, ao longo dos tempos, consistiu fundamentalmente num conjunto de técnicas para construir o sujeito em observador, fazendo parte momentos fundamentais como os da invenção da perspectiva da fotografia e do cinema, com uma atenção especial a estes novos dispositivos da imagem surgidos no século XIX. Veja-se, Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: MIT Press, 1992.

³² Cruz, Maria Teresa, «Da sensibilidade artificial», in AA VV, *Imagens e Reflexões*, Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 1999, p.114.

³³ O desenvolvimento da ideia que os artistas são indivíduos particulares, especiais e privilegiados (o génio

multimédia a nível ideológico, onde se dá a dissolução dos conceitos inerentes à ideia de original e autoria³³, "With the range of reproduced and multiple images in contemporary visual culture, concepts of authenticity, originality, and space gain new meaning. The art of the past has been transformed in this contemporary image world. The work has lost its uniqueness and become many images in many different contexts, each open to new forms of interpretation."³⁴.

A tecnologia tem vindo a ser ajustada pela ideia confirmativa de que se começa a diluir as fronteiras entre ciência e arte, objectivo e subjectivo e

criador) foi algo que aconteceu gradualmente. Na Europa medieval, o modo de comunicar encontra-se numa directa semelhança entre aquilo que são os pictogramas e a comunicação escrita – foi assumido uma existência directa entre aquilo que se queria dizer e aquilo que se representava. Os artistas eram, para a maioria das pessoas, simples cidadãos anónimos que através das imagens narravam histórias das vidas e triunfos das entidades superiores. O que se revelava como importante era a história a ser contada e não o seu contador. Em vez de personalidades particulares, originais que apresentavam uma forma única/diferenciada/pessoal de ver o mundo, os "artistas" eram vistos como artesãos anónimos detentores de certas capacidades habilidosas. Com as transformações operadas no período da Renascença, a ascensão de associações/corporações o desenvolvimento das universidades e da razão científica, verificou-se uma mudança no status dos artistas. Passam estes a ser entendidos como sendo eles próprios heróis – mais importantes do que a história que tinham que contar – baseando o facto no desenvolvimento da consciência que os seus trabalhos davam a oportunidade, aos seres mais comuns, ao acesso a novas formas de ver e capacidade de penetrar em mundos novos através da contemplação visual. Começando os artistas a separarem-se da força produtiva, começaram-se a estabelecer relações comerciais, sistemas de apoio desenvolveram-se, favorecendo o desenvolvimento do génio-artista. Estas metamorfoses sociais, discursivas e institucionais eram pré-condições para todos os assuntos emergentes onde se adivinhavam grandes mudanças de conteúdos, não apenas para a figura do artista. No entanto só com o desenvolvimento operado durante o Iluminismo, no séc. XVIII, é que a arte e a literatura desenvolveram o carácter que nós hoje lhe reconhecemos: produtos/objectos produzidos não, numa primeira instância, para fazer dinheiro ou para se comunicar directamente, mas para explorar sensibilidades e para se expressar e reflectir conceitos abstractos. Não obstante, preconizando, em termos de forma de expressão, a representação, exigindo aos trabalhos/obras artísticas uma verosimilhança directamente ligada à coisa representada (a ideia era que a obra em questão representa-se alguma verdade sobre a coisa representada) como uma maneira de afirmar o valor e a ordem do universo, onde os discursos dominantes eram ainda os da verdade e de qualidades essenciais. No séc. XIX, embora os artistas tenham começado a rejeitar a representação das coisas e, em vez disso, começando a focalizarem-se na própria representação – estilos e técnicas, maneiras de ver e de ser – as pinturas impressionistas, por exemplo, não revelam grande preocupação com a coisa representada como com a forma de a representar – como a luz foi tratada, por exemplo – e resultante desta forma de abordar a representação, os artistas permitiram-se uma aproximação que facilitou um afastamento da noção de que existe apenas uma maneira correcta de ver e de estar no mundo. As obras contemporâneas da segunda metade do séc. XX deslocaram-se, ainda mais, para um local distante das questões inerentes à semelhança e das preocupações de se relacionarem com mundo "real". Um bom exemplo pode encontrar-se no minimalismo abstracto americano, em meados do séc. XX, onde nos podemos encontrar perante um trabalho que pode ser somente apenas um gesto expresso numa tela branca, e assim recusar-se de todo a representar, em termos de tradução objectiva, o mundo. De um ponto de vista diferente, mas com uma atitude similar, podemos pensar na extrema auto-reflexão da arte contemporânea, onde vemos os trabalhos a referirem-se apenas ao mundo da arte – a outros trabalhos, às tradições, à política e prática museológica, etc. – onde os artistas se recusam a afirmar o que é que quer que seja – verdade, beleza, realidade – ou a fazer reivindicações de verdades de alguma espécie. Estes deslocamentos no entendimento, quer na produção criativa quer no, assunto não aconteceram automaticamente. Examinando as artes plásticas (ou a literatura, ou as políticas do governo), as maneiras como as coisas são feitas, a sua ligação à experiência concreta e sua consequente recepção na esfera pública, são determinadas pelo contexto social e pela infra-estrutura em que são produzidas e em que circulam. Com certeza que para se poder desenvolver o gosto literário a população tem que saber ler, logo, as passagens da forma da semelhança para a representação para a abstracção não podiam ter acontecido se os públicos não fossem capazes de acompanhar intelectualmente tais operações. O estilo, o conteúdo e as formas de qualquer produção artística fazem sempre parte de um largo conjunto discursivo institucional e tecnológico – quer seja de uma forma absolutamente integrados nos discursos dominantes ou ignorados ou ainda oprimidos (Vincent Van Gogh é a evidência do que acabo de expor).

³⁴ Sturken, Marita e Cartwright, Lisa, *Practices of looking: an introduction to visual culture*, Oxford: Oxford University Press, 2001, p.148.

³⁵ Mitchell, William John, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge: MIT Press, 1994, p.7.

³⁶ Lister, *op. cit.*, p.148.

em particular no caso da imagem temos esta afastada de qualquer tipo do índice de confiança de uma realidade prévia.

William Mitchel (1994), aponta as infinitas possibilidades criadas pela acção da digitalização e pelo modo como o software de manipulação de imagem é projectado para facilitar a mudança, a alteração e a recombinação dos elementos (que não só se aplica aos aspectos compósitos da obra, mas, enquanto imagem, enfatiza a natureza polissémica dos signos - a sua capacidade de significar mais do que uma coisa, como já notado no capítulo anterior), naquilo que ele apelida de bricolage-electrónica (electrobricolage), "Furthermore, since captured, "painted," and synthesized pixel values can be combined seamlessly, the digital image blurs the customary distinctions between painting and photography and between mechanical and handmade pictures. A digital image may be part scanned photograph, part computer-synthesized shaded perspective, and part electronic "painting"-all smoothly melded into an apparently coherent whole. It may be fabricated from found files, disk litter, the detritus of cyberspace. Digital imagers give meaning and value to computational ready-mades by appropriation, transformation, reprocessing, and recombination; we have entered the age of electrobricolage."³⁵.

Vemos nesta malha tecida digitalmente o utilizador a ser encarregado de ser capaz de se articular através de um imenso potencial de informação onde é o responsável por criar activamente o seu próprio sentido, pois é chamado a participar no, sempre reconstruído, sentido do significado. Procura-se demonstrar, pela acção da interactividade, de que forma genérica o termo multimédia tem vindo a ser usado para referir a panóplia de tecnologias que se converteriam no processo da informação digital, "Digital scanning and storage of the still photograph, full motion video, animation, stereophonic sound and text, have created the conditions for previously separate forms of representation to be used in simultaneous combination. In addition to the convergence of all these previously separate media on screen, current digitalbased multimedia also includes increasing and various forms of end-user guidance and control."³⁶.

A nossa noção de computador tem vindo a ser alterada dramaticamente desde a sua primeira introdução na década de 50s³⁷. Nos últimos 30 anos temos assistido a uma tomada de interesse relevante nos computadores na nossa vida diária. Não só assistimos a um uso massivo por parte das empresas, mas dificilmente encontramos na nossa civilização ocidental um lar que não esteja "ocupado" pelo computador. À medida que foram sendo incorporados nas nossas vidas, e como tal nas nossas mentes, também foram enxertando uma forte influência nos nossos pensamentos e processos.

Podemos simular realidades virtualmente num mundo a 3-dimensões dentro do computador; podemos digitalizar imagens ficando com a possibilidade de refazer as suas verdades; podemos enviar todo o tipo de documentos pelas redes informáticas ligando os lugares mais remotos... enfim, temos virtualmente a capacidade de produzir realidade.



250. GFP Bunny (2000), Eduardo Kac, Transgenic Art



251. Hybrid 2/Angel (2004), Bharti Kher, digital C-print - edição de 10 (76,2x 114,3 cm).



252. ARTHUR: A Collaborative Augmented Environment for Architectural Design and Urban Planning (2004), ARTHUR system, an Augmented Reality (AR).

³⁷ Cfr. o Capítulo I, supra, ponto I.1.4 *Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)*.

³⁸ *Dicionário da Língua Português Contemporânea da Academia da Ciências de Lisboa*, Lisboa: Verbo, 2001.

Se nos socorremos de um dicionário³⁸ encontraremos: Virtual – “Que existe como potência ou faculdade mas sem exercício ou efeito pratico; que tem em si todas as condições essenciais à sua realização”. O que de algum modo concorre para uma orientação que serve para compreender seis dos campos pelos quais pensamos o virtual: (1) *Simulação* (as resoluções gráficas permitidas pelos computadores são capazes de nos dar uma grande grau de realismo que evocam em si o termo *realidade virtual*, onde as imagens, através da facilidade permitida pelos programas, compreendem um grau de textura e luminosidade permitindo simuladores capazes de reproduzir uma acção em tudo igual as acções reais); (2) *Interação* (de forma directa quando estamos a navegar na internet, encontramos-nos num tipo de espaço que só funciona se eu der indicações que por sua vez me vão dando indicações para eu avançar); (3) *Artificialidade* (nas nossas vivencias criamos a todo o tempo uma relação com o mundo circundante artificial, espacialmente nas cidades, onde as construções que nos envolvem estão de tal modo adaptadas àquilo que temos por civilização que basta o facto de viajarmos do norte ao sul em qualquer país para verificarmos o quanto estamos comprometidos com uma natureza artificial); (4) *Imersão* (através de uma combinação de hardware e de software criou-se uma série de sistemas que permitem uma imersão sensorial – do tipo “head-mounted displays” (HMD) e luvas – onde tudo se passa em espaços artificiais produzidos para substituir/ajustar os sentidos à acção (geralmente tratando-se de jogos), de forma mais sofisticada os tão famigerados simuladores de voo, que com a sua capacidade de dar uma pseudo experiência de voar, conseguem, apesar das circunstâncias, transmitir uma presença mais real no mundo virtual pela forma como se ligam directamente ao mundo real – ao mover o volante tudo o espaço em que se encontra acompanha o movimento – porém quando se aplicam gráficos que representam objectivamente o terreno pretendido, a condição virtual aumenta - o que faz com que se chame “augmented reality”; (5) *Telepresença* (estar presente nalgum lugar e ser captado remotamente é estar lá virtualmente, pela mão do vídeo a nossa sociedade vive cada vez mais os sistemas “Big Brother” onde estamos cientes do que se está a passar, efectivamente, capazes de executar tarefas através da observação, que no caso da robótica permite uma acção em tempo-real efectivamente associada ao espaço-real sem o comprometimento físico, e.g. a sonda enviada a Marte foi efectivamente a mão humana naquele planeta); (6) *Rede de Comunicações* (na verdade são os computadores que fazem as redes, o que levanta um aspecto essencial neste meio de comunicação, é que nas trocas efectuadas os utilizadores podem estipular, formar objectos e actividades de um mundo virtual, onde é possível trocar coisas que não tenham o mundo-real como referente).

No entanto, e devido a uma nova forma de pensarmos a tecnologia, acabamos por desenvolver, segundo Jean Baudrillard (1997), uma série

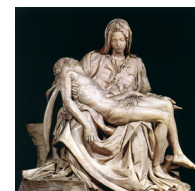
³⁹ *Tempo real* – situação que implica o acontecimento e a sua difusão ao mesmo tempo – compressão do

de diferentes aspectos que enumeram a realização do virtual, tais como: *tempo real*, *inteligência artificial*, *alta fidelidade*, *alta definição* e *código genético*³⁹.

Como o assinala também Baudrillard (1997) são tudo definições que assentam em paradoxos; *tempo real* é uma pura concretização de um tempo virtual; *inteligência artificial* é constituída pelo que existe de mais standard; *alta fidelidade* é a perda de todos os outros sons; *alta definição* é o sinónimo de alta diluição de realidade; *código genético* é o princípio do fim natural. Portanto, reside, de certa forma, em todas as definições que se atribuem aos campos de acção da tecnologia, por comparação com a realidade, uma perda de ilusão, a desilusão, "The illusion of the world - not its analytical countdown - the wild illusion of passion, of thinking, the aesthetic illusion of the scene, the psychic and moral illusion of the other, of good and evil (of evil especially, perhaps), of true and false, the wild illusion of death, or of living at any price - all this is volatilized in psychosensorial telereality, in all these sophisticated technologies which transfer us to the virtual, to the contrary of illusion: to radical disillusion."⁴⁰.

De algum modo as inovações que as tecnologias inserem no campo da imagem fazem com que se diluam as competências ilusórias que eram essencialmente manobradas por artistas. Devido à sua promessa constante, a tecnologia permite a ideia de que as imagens não necessitam de pessoas com saberes específicos para continuarem as suas aventuras. O controlo dos aparelhos, quer seja através do hardware quer através do software, podem revelar-se inibidores de toda a subjectividade que sempre esteve inerente à criação artística.

As imagens digitais, devido à sua capacidade e característica de traduzir tudo o que as constitui em números, transformando mais do que a maneira de se construir/fazer, assentam na própria estrutura do seu funcionamento. É por este facto, segundo Edmond Couchot (1999), que o sujeito já não está interessado em representar o mundo mas em simula-lo, onde a interacção/diálogo entre sujeito e imagem acontece quase de forma instantânea em tempo real. O que me leva a crer que é na complementaridade da situação que assistimos a algo de verdadeiramente novo na relação homem-imagem: a imediatez.

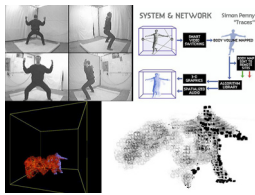


253. *Pietà* (1498-1499), Miguel Ângelo, mármore (182 cm altura).

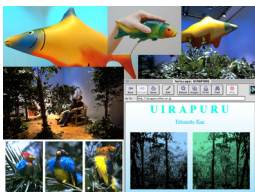
tempo e da proximidade do eu e da acção à distância – telepresença – onde cada momento é minuciosamente codificado, e cada parcela do tempo concentra a informação relativa ao evento (como já abordado acima, dando a ideia de controlo do acontecimento). *Inteligência artificial* – resultado de uma interacção, em tempo real, entre informação e memórias através de software – onde o pensamento se torna ilusão, desaparecendo ou fazendo desaparecer a inteligência natural, com o agravamento da perda do real. *Alta fidelidade* – termo que implica o desaparecimento do ruído – fim do som por excesso de fidelidade, uma vez exposta a sua natureza aglomerada, composta, não limpa, procura-se uma síntese artificial com o objectivo de se desembaraçar do ruído. *Alta definição* – imagem sintetizada no código digital em que foi gerada – não tem nada haver com representação e a sua meta é a perfeição técnica, que através da sua "limpeza" ataca a sua origem, ou seja, na tentativa de procurar ser mais fiel à realidade que lhe deu origem, acaba por ser mais científica do que ilusória, mais técnica do que estética. *Código genético* – a simulação do ser humano perfeito – controlo microscópico do corpo virtual, na medida em que o próprio DNA que concentra o todo humano numa formula, é o ideal enquanto virtualidade controlada.

⁴⁰ Baudrillard, Jean, *Art and Artefact*, Londres: SAGE Publications, Zurbrugg, Nicholas (ed.), 1997, p.27.

⁴¹ A presença, como é usada aqui, refere-se à experiência de ambientes naturais; isto é, ambientes em



254. *Traces: Vision System* (1998-1999), Simon Penny, projecto para redes CAVEs (RV - espaços imersivos).



255. *Uirapuru* (1999), Eduardo Kac, interacção/telepresença.

Na decisão que se pretende directa e imediata, entre acção-reacção, vemos desaparecer a ideia centralizada do observador, enquanto ponto de convergência das imagens, para se passar a pensar na ideia de uma autoria repartida, onde, através das interfaces, o utilizador incrementa a subjectividade da noção de autoria.

A colocação do sujeito físico, em termos de *presença*⁴¹, foi levantada pelo uso das telecomunicações numa primeira instância. Debatia-se a relação entre o longe e o perto como elementos que perdiam as suas fronteiras, ao mesmo tempo que as tecnologias iam avançando. A presença pode ser pensada como sendo a experiência vivida por cada indivíduo no seu ambiente físico. Espaço físico que não se refere à particularidade do espaço circundante (mundo físico), mas ao espaço perceptivo referente ao espaço circundante como mediado por processos mentais (Gibson, 1986).

O propósito fundamental de um sistema de telepresença é proporcionar uma extensão senso-motora que facilite e resolva os problemas num ambiente remoto.

Parte da confusão em que o termo *telepresença* está mergulhado advém da maneira, relativamente descuidada, com que este é usado.

Draper (1995) encontrou três formas geralmente usadas para definir telepresença: a simples (comum), a cibernética, e a experiencial (resultante da experiência).

Na definição simples, a telepresença refere-se à capacidade de um ambiente, mediado por computadores, acontecer [por exemplo, Travis, Watson, e Atyeo (1994) escreveram que telepresença "involves control of machines (usually robots) over a distance"⁴².]

Na definição cibernética, a telepresença é um índice da qualidade da relação humano-máquina. A telepresença foi definida por Sheridan (1992) como um sistema Humano-Máquina no qual o operador humano recebe informação suficiente acerca do teleoperador e da tarefa a executar no ambiente/local, mostrado de forma suficientemente natural, de tal modo que o operador se sente fisicamente presente no local remoto – muito parecido com o espaço da realidade virtual, no qual aspiramos alcançar uma presença ilusória de um local remoto. No fundo resulta que ambos, telepresença e realidade virtual, aparecem como sendo essencialmente a mesma coisa, em termos de *modus operandi*, um interface humano-computador que proporciona ao utilizador tirar partido das capacidades humanas naturais, quando interagindo com um ambiente outro que não sujeito aos ambientes circundantes directos/físicos.

Na definição experiencial, a telepresença é um estado mental no qual o utilizador se sente fisicamente presente em estado simbiótico com o

que o input sensorial está directamente associado aos órgãos dos sentidos. O termo é usado também para descrever a experiência mediada num ambiente físico

⁴²Travis, D., Watson, T. & Atyeo, M., «Human psychology in virtual environments», in Macdonald, Lindsay and Vince, John (ed.), *Interacting With Virtual Environments (Wiley Professional Computing)*, Chichester (UK): John Wiley & Sons, 1994, p.51.

⁴³ Biocca, F., Delaney, B., «Immersive virtual reality technology», in Biocca, Frank e Levy, Mark R. (ed.),

ambiente mediado pelo computador, que levou Gary Fontaine (1992) a chamar a situação de "*state of consciousness*" (p. 482).

A diferença crítica entre telepresença cibernética e experiencial é que a definição cibernética refere-se à eficiência da monitorização (mostrar) e do controlo (manusear), enquanto que a definição experiencial refere-se a algo experienciado pelo utilizador.

A telepresença cibernética é uma projecção das capacidades humanas através de um ambiente mediado por um computador; a telepresença experiencial é a projecção da consciência humana através de um ambiente mediado por um computador.

A característica distintiva da telepresença experiencial passa pelo estado mental que envolve a suspensão do utilizador e a sua consciência da distância do ambiente mediado pelo computador. A qualidade do interface homem-máquina é frequentemente mencionada como sendo determinante na força com que é vivida a experiência, no entanto a telepresença experiencial é claramente algo para lá da telepresença cibernética.

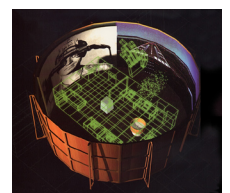
São muitos os factores perceptivos que nos fazem relacionar com os ambientes, espaço exterior (físico), distantes do centro que se relaciona com o extrapolar dos limites dos órgãos sensoriais eles mesmos (Loomis, 1992). Quando a percepção é mediada por uma tecnologia de comunicação, o indivíduo é forçado a perceber simultaneamente dois ambientes separados: o ambiente em que se está realmente (físico presente), e o ambiente apresentado através do meio (físico distante).

O termo *telepresença* pode ser usada para descrever a precedência da última experiência; isto é, telepresença é a extensão que se sente como presente no ambiente mediado, em vez do ambiente físico em que se encontra o indivíduo. Telepresença é definida como a experiência da presença num ambiente por meio de um meio de comunicação. Ou seja, a *presença* refere-se à percepção natural de um dado meio-ambiente, e *telepresença* refere-se à percepção mediada de um dado meio-ambiente – este ambiente pode ser temporal ou espacial "real" distante (por exemplo, um espaço distante visto através de uma câmara de vídeo).

É importante notar que telepresença não é suposto ser a mesma coisa que imersão. Biocca e Delaney (1995) definiram imersão da seguinte maneira, "the degree to which a virtual environment submerges the perceptual systems of the user in computer-generated stimuli"⁴³, e Oliver Grau (2003) acrescenta, "Immersion is undoubtedly key to any understanding of the development of the media, even though the concept appears somewhat opaque and contradictory. Obviously, there is not a simple relationship of "either-or" between critical distance and immersion; the relations are multifaceted, closely intertwined, dialectical, in part contradictory, and certainly highly dependent on the disposition of the observer. Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases



256. *Home of the Brain* (1992), Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss, interacção/telepresença (Berlim – Genebra).



257. *Memory Theater VR* (1997), Agnes Hegedüs, espaço interactivo/imersivo (8,04m diâmetro).

Communication in the Age of Virtual Reality, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1995, p.57.

⁴⁴ Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003, p.13.

immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.”⁴⁴.

Com o desenvolvimento das redes de comunicação (internet) possibilitou-se a criação de uma meta consciência - um cérebro global e uma evolução nunca antes imaginada - os mundos, e não o mundo, como sendo principalmente diferenciados, segundo Otto E.Rössler (1999), entre *Exo* (Do grego *éxo*, «para fora» *pref.* que exprime a ideia de *fora*, *exteriormente*) e *Endo* (Do grego *éndon*, «dentro», elemento de formação de palavras que exprime a ideia de *dentro*, *interioridade*).

Aparentemente o conceito de *Exo* determina mais as relações objectivas, enquanto a ideia que forma o conceito *Endo* determina uma relação marcadamente subjectiva, imersiva, voltada para a produção de conhecimento.

A imersão cruza-se, na figura do observador participador/interno, com a *endophysics*⁴⁵, onde Otto E.Rössler (1999), explora a ideia de que o “interface”, entre um observador interno e o resto do seu universo, representa a única realidade que existe para esse mesmo observador, “A new science, Endophysics, is introduced. Only if one is outside of a nontrivial universe is a complete description of the latter possible as when you have it in your computer, for example. The laws that apply when you are an inside part are in general different (endophysics is different from exophysics). Gödel’s proof is the first example, in mathematics. In physics, it is desirable to have explicit observers included in the model world. Brain models are a case in point. Macroscopic brain models, however, are non-explicit in general. Therefore, an explicit microscopic universe is introduced in terms of a formally one-dimensional Hammlitonian, in which “formal brains” can arise as explicit dissipative structures in the sense of Prigogine. The pertinent endophysics is still largely unknown.”⁴⁶.

Rössler discute as implicações do que significa ser um observador/participador no universo (e como esse facto distorce o mundo), e examina o potencial das experiências projectadas expondo as características que expõe a realidade das relações das interfaces dos computadores no mundo real. Há duas maneiras de olhar o mundo: por dentro/interior (within), e por fora/exterior (without). “Endophysics” significa “physics from within”. Estar “por dentro” do mundo conduz a limitações que vão além daquelas implicados no teorema da incompletude de Kurt Gödel⁴⁷.

⁴⁵ O termo não tem tradução em Português, embora se perceba a relação da palavra composta pelas partes *Endo* e *Física*, por tal razão utilizei o termo Anglo-saxónico.

⁴⁶ Rössler. Otto E., «Endophysics: Physics From Within», in Druckrey, Timothy (Ed.), *Ars electronica: facing the future*, Cambridge: MIT Press, 1999, p.244.

⁴⁷ Em 1931 Kurt Gödel demonstrou, através do *Teorema da Incompletude*, que dentro de qualquer ramo da matemática haveria sempre algumas proposições que não poderiam ser provadas, usando as regras e os axiomas, que fossem verdadeiras ou falsas... mesmo dentro do ramo em questão – num sistema matemático axiomático, existem proposições indecidíveis, isto é, não podem ser provadas ou refutadas a partir dos axiomas do sistema; em particular, não pode ser provada a consistência dos axiomas. A implicação é que todo o sistema lógico de qualquer complexidade é, por definição, incompleto; cada um deles contem, em

O tópico, no entanto, tem uma longa história que já vem desde os filósofos pré-socráticos. Ruggero Giuseppe Boscovich (também mencionada com o nome Roger Joseph Boscovich), publicou, em 1775, dois artigos acerca do mesmo assunto (espaço e tempo), um com título, "On space and time" e outro com o título, "On space and time as they are recognized by us"⁴⁸. No séc. XX o tema voltou a ser proposto por Niels Bohr, John von Neumann, Karl Popper e mais recentemente por David Finkelstein, onde se nota uma forte relação com a realidade virtual, por um lado, e com os universos artificiais⁴⁹ gerados em computadores. A ideia do observador interno espelha-se no indivíduo que ao fazer parte do universo, enquanto "participatory observer", (John Wheller – "We had this old idea, that there was a universe out there, and here is man, the observer, safely protected from the universe by a six-inch slab of plate glass. Now we learn from the quantum world that even to observe so minuscule an object as an electron we have to shatter the plate glass; we have to reach in there... So the old word observer simply has to be crossed off the books, and we must put in the new word participator. In this way we've come to realize that the universe is a participatory universe."⁵⁰), forçosamente distorce o mundo,

todos os momentos, umas indicações mais verdadeiras do que alguma vez podem possivelmente provar, de acordo com seu próprio conjunto definido de regras. Estes resultados puseram fim a um século de tentativas de estabelecimento de todo o corpo matemático numa base axiomática, mostrando que a matemática não é um objecto acabado, como se pretendia acreditar. O "Teorema da Incompletude" foi serviu de base para se discutir a ideia de que um computador nunca pode ser tão inteligente como um ser humano, uma vez que os humanos podem descobrir verdades inesperadas, porque a extensão de seu conhecimento é limitada por um conjunto fixo dos axiomas. O teorema teve um papel importante nas teorias modernas da linguísticas, que enfatizam o poder da linguagem como novas formas de expressar ideias. Foi usado de forma implícita na compreensão do indivíduo, alertando para o facto de que nunca nos poderemos entender completamente, uma vez que a nossa mente, como qualquer sistema fechado, apenas pode ter a certeza acerca do que sabe sobre de si mesma, na medida em que apenas conta com aquilo que sabe acerca de si mesma. "Every system of arithmetic contains arithmetical propositions, by which is meant propositions concerned solely with relations between whole numbers, which can neither be proved nor be disproved within the system. This epoch-making discovery by Kurt Gödel, a young Austrian mathematician, was announced by him to the Vienna Academy of Sciences in 1930 and was published, with a detailed proof, in a paper in the *Monatshefte für Mathematik und Physik* Volume 38 pp. 173-198 (Leipzig: 1931). This paper, entitled "Über formal unentscheidbare Sätze der Principia Mathematica und verwandter Systeme I" ("On formally undecidable propositions of *Principia Mathematica* and related systems I"), is translated in this book. Gödel intended to write a second part to the paper but this has never been published." <http://home.ddc.net/ygg/etext/godel/godel2.htm> (acedido em 23 de Maio de 2004). Pode ainda ter acesso ao teorema matemático, "On formally undecidable propositions of *principia mathematica* and related systems 1, by kurt gödel, vienna" <http://home.ddc.net/ygg/etext/godel/godel3.htm> (acedido em 23 de Maio de 2004). Para saber mais sobre Kurt Gödel, <http://kgs.logic.at/>.

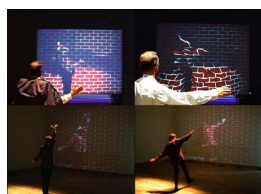
⁴⁸ Boscovich, R. Giuseppe, *A Theory of Natural Philosophy*, Cambridge: MIT Press, 1966.

⁴⁹ Do tipo "Molecular Dynamics Simulations", como se pode constatar em, "The CHARMM program is a general purpose molecular mechanics and molecular dynamics simulation program. The core of the program is based on the empirical potential energy function discussed earlier which is used for energy minimization, molecular dynamics simulations, vibrational analysis and thermodynamic calculations. In addition, there are interfaces to several quantum mechanical programs which allow one to do mixed QM and MM calculations. The program contains a comprehensive analysis facility which enables the user to compare structures, evaluate energies, calculate time series and correlation functions. The program can treat systems ranging in size from small individual organic molecules to large proteins and DNA molecules in solution. It has been developed in the laboratory of Professor Martin Karplus at Harvard University over the past 20 years. Today, contributors continue to improve and enhance the capabilities of the program." http://www.ch.embnet.org/MD_tutorial/ (acedido em 23 de Maio de 2004).

⁵⁰ http://twm.co.nz/ISSS_synchr.html#Wheeler (acedido em 23 de Maio de 2004).

⁵¹ Joseph King e Karl H. Pribram, (ed.), *Scale in Conscious Experience: Is the Brain Too Important to Be Left*

"In this respect quantum theory is wholly unlike classical physics, in which a human consciousness is necessarily idealized as a non participatory observer - as an entity that can know aspects of the brain without influencing it in any way. This restriction arises because classical physics is dynamically complete in itself: it has no capacity to accomodate any efficacious entities not already completely fixed and specified within its own structure. In quantum theory the situation is more subtle because our perceptions of physical systems are described in a classical language that is unable to express, even in a gross or approximate way, the structural complexity of physical systems, as they are represented within the theory: there is a fundamental structural mismatch between the quantum mechanical description of a physical system and our description of our perceptions of that system. The existence of this structural mismatch is a basic feature of quantum theory, and it opens up the interesting possibility of representing the mind/brain, within contemporary physical theory, as a combination of the thoughtlike and matterlike aspects of a neutral reality." ⁵¹.



258. *The Wall, the Curtain* (Border, the) technical terminology also: Lascaux (1993), Peter Weibel, interface/interacção.

Com os ambientes proporcionados pelos computadores temos, de forma natural, a mesma percepção, onde a noção da tradução objectiva da realidade, a própria realidade objectiva/real, deve ser substituída pela noção de "realidade do interface". A *endophysics* parte da suposição que no mundo real só podem existir observadores internos e que, portanto, um observador externo só pode ser construído partindo de mundos construídos por modelos, o que por sua vez transforma o individuo em observador relativo, o que torna a questão da representação e do próprio mundo real num problema de interfaces, "The observer reality and contingency of the manifestations of the world revealed to us by endophysics, the difference of observer-internal and observer-external phenomena, provide valuable forms of discourse for the aesthetics of self-reference (the intrinsic world of image signals), virtuality (the immaterial character of picture sequences) and interactivity (the observer-relativity of the image) as we see them defined by electronic art. The endo approach to electronics implies that the possibility of experiencing the relativity of the observer is dependent on an interface, and that the world can be described as an interface from the perspective of an explicit internal observer. After all, isn't electronic art a world of the internal observer par excellence by virtue of its participatory, interactive, observer-centered and virtual nature? This leap from one external and dominant viewpoint to an internal participatory viewpoint also determines the nature of electronic art."⁵². Peter Weibel (1996) descreve a *endophysics* como um modelo e uma teoria da simulação que se desenvolveram a partir da teoria do caos.

Porém, o indivíduo não se encontra apenas aparelhado/pertencente dentro desta lógica das presenças que incorrem nas distâncias, mas verifica-se sempre que se dá uma situação dialéctica com qualquer máquina, e no caso dos computadores todas as suas capacidades se vêem desmultiplicadas pela acção das interfaces. As interfaces não só afectam o sujeito como

to the Specialists to Study?, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 1995, p.285.

⁵² Weibel, Peter, «The World as Interface», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, p.342.

⁵³ Couchot, Edmond, «Tecnologias da Simulação: Um Sujeito «Aparelhado»», in *Revista de Comunicação e*

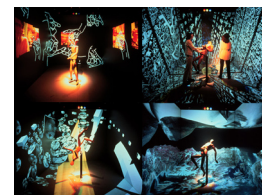
também afectam a forma de pensar a própria imagem, com o sentido de a converter ela própria em interface, assim como os objectos. Fazendo com que, perante os mundos da realidade virtual, o sujeito, a imagem e os objectos fiquem com propriedades idênticas e como tal não se possa falar em alinhamentos e hierarquias. Resultando numa interdependência de acções que caracterizam a interactividade (veja-se o ponto mais abaixo em que se fala do espaço da interacção), fazendo uma alteração na posição comportamental do observador, como de pode verificar nas palavras de Edmond Couchot, "Objecto, sujeito e imagem derivam então uns em relação aos outros, interpenetram-se e hibridam-se. Daí o fim da posição epistémica tradicional do sujeito. O próprio sujeito oscila entre o estado de objecto e de imagem (o computador «percepçiona-nos» como uma imagem)."⁵³.

O que é fundamental, do nosso ponto de vista, é que transformando o sujeito em elemento constitutivo da criação, que assenta, enquanto objecto, na sua participação directa na criação da obra, o observador deixa de ser observador para ser a própria obra. O que vai também levantar questões às relações entre autor e público, interferindo nas suas definições (das quais nos ocuparemos mais abaixo no ponto III.5).

III.2 A sedução na pele do arquivo – entre o arquivo e a realidade

O mundo está repleto de edifícios nobres (museus/arquivos), projectados para acolher e mostrar colecções de objectos das mais distintas proveniências; não há grande cidade que não tenha museus, bibliotecas, arquivos de toda a ordem (identificação, registo, etc.). De certa forma até os cemitérios podem entrar nesta rota de arquivo de história colectiva. Esses "mausoléus" da cultura, desde sempre tem vindo a ser administrados e encaminhados por orientações nacionais, na esperança de trazer junto do público os significantes artefactos da presença da história do Homem num lugar apenas que se pretende estável – constata-se efectivamente, que esses arquivos têm na maioria das vezes a estabilidade do lugar e a definição de identidade local/nacional, acrescida pela constante evocação da memória colectiva, como seu principal objectivo.

Nas palavras de Michel Foucault (1986), arquivos são uma tentativa de acumular tudo, estabelecendo/acrescentando ao tempo e espaço a noção de conhecimento "(...) the will to enclose in one place all times, all epochs, all forms, all tastes, the idea of constituting a place of all times that is itself outside of time and inaccessible to its ravages, the project of organizing in this way a sort of perpetual and



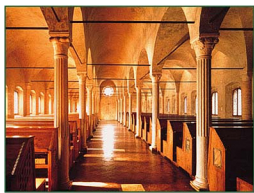
259. *ConFIGURING the CAVE* (1996), Jeffrey Shaw, Agnes Hegedues e Bernd Lintermann, computergraphic instalação.



260. *Museu do Louvre* (1546-1793), Pierre Lescot (1510-1578).

Linguagens, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, p.27.

⁵⁴ Foucault, Michel, «Of Other Spaces (1967), Heterotopias», in <http://evans-experientialism.freewebspace>.



261. Scriptorium da Biblioteca dei Cesena (1447-1452) Matteo Nuti (séc xv).



262. Jonh Fritzgerald Kenedy e Jackie Kenedy (1963), Revista Life (November 22, 1963).

indefinite accumulation of time in an immobile place, this whole idea belongs to our modernity.”⁵⁴. Sugeria-se assim a colecção e organização de objectos, pelo tempo. Estes lugares físicos serviam de abrigo aos estudiosos e curiosos, acabando por se tornar lugares de culto, que reflectiam tanto a cultura como a nós próprios.

Pelo advento das tecnologias digitais aparecem cada vez mais projectos na Internet que procuram substituir/transformar esses locais, adaptando-os à velocidade contemporânea pela corrida às imagens protagonizada pela sociedade em que vivemos.

Aqui, apresenta-se um dilema face aos imperativos do arquivo na era digital; com toda a informação que agora é facilmente transmitida e guardada pela sua característica numérica (traduzida por dígitos 0 e 1), a natureza do arquivo consequentemente foi transformada.

O arquivo não é mais uma questão de objectos físicos guardados (pastas, livros, papeis, pinturas, esculturas, etc.), preservados e expostos em locais próprios, específicos e construídos/projectados com esse fim, organizados segundo premissas inerentes ao tipo de acção, “(...) time, space, or an internal quality of the objects themselves, for each of these parameters is divided in dialectic of inside and outside, public and private, meaning and exchange value. To arrange the objects according to time is to juxtapose personal time with social time, autobiography with history, and thus to create a fiction of the individual life, a time of the individual subject both transcendent to and parallel to historical time. Similarly, the spatial organization of the collection, left to right, front to back, behind and before, depends upon the creation of an individual perceiving and apprehending the collection with eye and hand. The collection’s space must move between the public and the private, between display and hiding.”⁵⁵ .

Hoje, o arquivo prende-se também com um contínuo fluir de dados, sem geografia (espaço) ou local, continuamente transmitido e sem restrições temporais (sempre disponíveis no aqui e agora), que deixa adivinhar na troca, uma das principais funções de arquivo, que se pretende substituir ao armazenamento – uma mudança/transformação na orientação que se torna evidente nos arquivos digitais que se disponibilizam por todo mundo.

Com o desenvolvimento da tecnologia digital, não só se perde a precisão geográfica do arquivo, como se dessacraliza o assunto arquivado. Apesar do desvanecimento do espaço-tempo, enquanto restrição, ainda é possível falar de arquivo como a reconstrução e a reconstituição dos legados culturais. Nisto reside uma aparente ironia que advém da ausência de

com/foucault_heterotopias.htm (acedido em 26 de Setembro de 2004). O texto «Des Espace Autres» (publicado pelo jornal francês Architecture /Mouvement/ Continuité, em Outubro de 1984), serviu de base numa conferência dada em Março de 1967. Apesar de nunca ter sido revisto pelo autor, para publicação, e portanto não fazendo, oficialmente, parte do seu corpo de trabalho, o manuscrito foi tornado público, pouco antes da sua morte, numa exposição em Berlim.

⁵⁵ Stewart, Susan, *On Longing Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, London: Duke University Press, 1993, p.154.

⁵⁶ UNESCO Charter on the Preservation of the Digital Heritage - Updated: 28-05-2004 8:44; Article 9

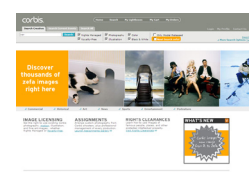
original na reprodução digital aferido pela livre circulação da informação; o processo que apaga os limites nacionalistas e as fronteiras geográficas, apelando à globalização, serve para reavivá-las. Seja como for, a dedicação à preservação e reconstrução do passado que se constitui na história é um desígnio cultural; seja ela dada pelas reflexões no quotidiano dos artistas e utilizadores/público, em virtude da natureza dos arquivos em geral, seja pelo que o arquivo digital oferece como possibilidade de interactividade e de múltiplas projecções através da tecnologia que potencia as possibilidades de manipulação (que se vai reflectir na criação cada vez mais acessível das imagens).

Apesar destas questões não serem exclusivas do digital, estas tecnologias que lhes estão inerentes, são particularmente proeminentes neste contexto (o de diário pessoal, de fórum para criação de múltiplas identidades e o de meio de arquivo das auto-imagens). Assim sendo, o meio pode realmente ser uma extensão do aparelho cognitivo do sujeito, conforme previra Marshall McLuhan (1964), pois funciona como um espelho reflector e como um estímulo; um espaço em branco inspirando e projectando construções individuais da realidade. Hoje, redes de arquivos digitais e bases de dados tornam acessíveis informações de todos os campos de conhecimento de todos os lugares bastando para isso o acesso ao computador. A criação de arquivos tornou-se quase uma segunda pele, fazemo-lo quase instintivamente perante a fragilidade/volatilidade da informação que recolhemos ou produzimos.

Iniciativas privadas assim como públicas (científicas, de estado ou artísticas), vão contribuindo para um conhecimento aparentemente acessível mundialmente (ou proto-conhecimento devido ao “ruído” da informação na internet), onde todas as entradas/visitas estendem, abrindo, as dimensões do armazém com o acervo que se apresenta idealmente sempre acessível. Programas, textos, imagens e sons, acessíveis e constantemente reproduzíveis, são guardados em servidores (públicos ou privados) sendo as informações desactualizadas armazenadas/colocadas algures – constituindo também elas próprias o “arquivo”. Com esta sucessão de infinitas entradas e saídas (actualizações) do arquivo acessível ao arquivo do arquivo, criou-se, como defendem várias organizações públicas⁵⁶ e privadas, mais um capítulo na memória cultural colectiva, que se enuncia como o da herança digital.

Esta mudança, na ênfase do arquivo, alternando/transformando a intenção e a necessidade do armazenamento de objectos para a circulação de informação, é transversal à sociedade.

Várias agências de imagens (Image Bank) apenas disponibilizam aos



263. Corbis Corporation (2005), <http://pro.corbis.com/>.

– Preserving cultural heritage: “The digital heritage is inherently unlimited by time, geography, culture or format. It is culturespecific, but potentially accessible to every person in the world. Minorities may speak to majorities, the individual to a global audience. The digital heritage of all regions, countries and communities should be preserved and made accessible, so as to assure over time representation of all peoples, nations, cultures and languages.” in http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=13366&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (acedido em 15 de Julho de 2004).

⁵⁷ “Corbis: Why register with Corbis? Not only will you be able to license the best images available, but



264. Thumb-
nails for
Panorama
Ephemera
(2005)
Movie Ar-
chive.

seus utentes as suas imagens em formato digital. A *Corbis Corporation*⁵⁷, pertencente a Bill Gates, é um dos exemplos, pois desde 1995 (data de aquisição da colecção/arquivo Bettman⁵⁸) que possui um banco de imagens com mais de 16 milhões de imagens. Vários arquivos similares foram também criados ao nível de áudio e de vídeo (<http://www.archive.org/>).

A oferta, o trânsito e a disseminação que os sistemas de circulação digital permitem, aumenta o desejo das imagens pelas imagens, "No seu conjunto, as máquinas afeccionais contemporâneas, que são em grande medida máquinas da comunicação e da imagem, impulsionam constantemente o trânsito infundável dos simulacros e do desejo."⁵⁹.

Numa triangulação que se desenha entre homem, desejo e imagem, Victor Burgin (1995) descreve o encontro da imagem com o desejo como uma consequência quase imediata da ordem do desejado, "(...) fundamentally, it is the unconscious subject that desires. "what," here, leads almost directly to the third term, "image" – "almost" directly, as desire is for an image only via detour of an object."⁶⁰.

Por outro lado, a vertente lúdica do fluir das imagens através dos aparelhos de produção/reprodução propiciam a criação/desenvolvimento de uma atmosfera tentadora. O que se verifica pelo facto de que a tecnologia facilita a todos os que tem acesso à Internet, e à informação lá disponível, poderem, de certa forma, comissariar o seu próprio museu que se disponibiliza imediatamente nas relações *on-line* (semelhante ao que, de uma forma geral, todos nós fizemos na adolescência com recortes de revistas e posters).

As interpretações da história como uma sequência linear em termos do sentido cronológico, estão agora muito mais ao alcance do indivíduo, constituindo-se numa intenção à invenção personalizada, uma espécie de puzzle do interesse particular do agora-agora, acentuando a efémera presença no tempo e espaço. A questão deriva da produção e armazenamento das memórias, pelo lado mais subjectivo e imaginativo da disponibilidade do acesso à memória, o que, consequentemente, de forma contínua, questiona a identidade seja a do indivíduo, do arquivo, da história, etc.

O conceito de redes de informação que se desenha na Internet não permite adivinhar todas as combinações possíveis de palavras e imagens, e tem vindo a atingir proporções de possibilidades tais, que por vezes somos tentados a pensar em termos de infinito (parece conter todas as páginas

you'll be able to take advantage of the following features: View and download large comping images – with no watermarks! Use personalized lightboxes to store and share your favorite images License and download images online." in <http://pro.corbis.com/> (acedido em 08 Setembro de 2004).

⁵⁸ Arquivo começado nos anos 30 pelo fotógrafo Dr. Otto Bettmann que inclui várias imagens das mais utilizadas pelo século XX.

⁵⁹ Cruz, Maria Teresa, «Técnica e Afecção» in Miranda, José A. Bragança de e Cruz, Maria Teresa, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, p.45.

⁶⁰ Burgin, Victor, «Tea with Madeleine» in Wallis, Brian, *Blasted Allegories, An Anthology of Writings by Contemporary Artists*, Cambridge: the MIT Press, 1995, p.299.

⁶¹ "Dessas incontrovertíveis premissas deduziu que a Biblioteca é total e que as suas prateleiras registam

possíveis de informação, transmitindo uma sensação de paraíso/felicidade do conhecimento, ao estilo da «Biblioteca de Babel» proposta por Jorge Luís Borges⁶¹).

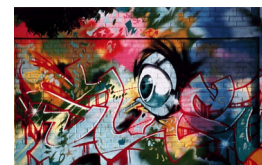
Não é surpreendente, por isso (noção de indomável e de infinito que a internet preconiza), que a quantidade de trabalhos, projectos e informação de qualidade duvidosa, em que constantemente tropeçamos quando navegamos na Internet, ultrapasse largamente o material com a qualidade que procuramos, o que nos induz a recolocar os critérios de selecção (pela sua inexistência).

Esta situação não conflui obrigatoriamente para o lado negativo da questão, pois permite uma liberdade no percurso do arquivo como nunca antes foi por nós observada. Alguns sites estão organizados dessa forma, aparentemente informal, nomeadamente arquivos de obras de arte ao estilo de galeria/museu, em que a selecção dessa organização legítima de certa forma o material lá exposto⁶². Vários projectos deste género partilham o propósito de arquivar o que usualmente não tem sentido/está perdido para a história (como a lavagem diária de louça do projecto de Ben Kinmont⁶³), possibilitando uma disseminação de tais projectos por uma audiência alargada. Os arquivos digitais *on-line* possibilitam também, mais facilmente que os arquivos físicos (uma vez que estes têm de passar barreiras de legitimação, geralmente dependentes de um gosto instituído, que permitam o seu difícil financiamento), a expressão de subculturas como a do graffiti⁶⁴ e dos cyberpunk.

Na Internet, o acesso é veiculado pela informação que está indexada/ implicada no que geralmente apelidamos de motores de busca: *Google, Lycos, Infoseek, Altavista, Sapo*, etc. Apesar de nenhum destes “motores de busca” ter capacidade de pesquisa em toda a rede, os mais capazes, como o *Google*, afirmam-se detentores de catalogação de milhões de páginas da Web. Existem também alguns sites e programas que pesquisam simultaneamente em vários motores de busca ao mesmo tempo (como o



265. *We Both Belong: I will wash your dirty dishes* (1994), Ben Kinmont, projecto na internet, <http://adaweb.com>.



266. *Slick* (1995) Brett Webb.

todas as possíveis combinações dos vinte e tantos símbolos ortográficos (número, ainda que vastíssimo, não infinito), ou seja, tudo o que é dado expressar: em todos os idiomas. Tudo: a história minuciosa do futuro, as autobiografias dos arcanjos, o catálogo fiel da Biblioteca, milhares e milhares de catálogos falsos, a demonstração da falácia desses catálogos, a demonstração da falácia do catálogo verdadeiro, o evangelho gnóstico de Basílides, o comentário desse evangelho, o comentário do comentário desse evangelho, a relação verídica da tua morte, a versão de cada livro em todas as línguas, as intercalações de cada livro em todos os livros. Quando se proclamou que a Biblioteca abarcava todos os livros, a primeira impressão foi de extravagante felicidade. Todos os homens se sentiram proprietários de um tesouro intacto e secreto. Não havia problema pessoal ou mundial cuja eloquente solução não existisse: nalgum hexágono. O universo estava justificado, o universo usurpou bruscamente as dimensões ilimitadas da esperança.” - Borges, Jorge Luís, *Ficções*, Lisboa: Livros do Brasil, 1969, pp.87-88.

⁶² <http://adaweb.com> (acedido em 11 Setembro de 2004)

⁶³ Projecto de Ben Klimmont *We both belong*, que incluía várias parcerias e a colecção de todas as logísticas inerentes ao projecto, que eram mostradas na net. No sub projecto, *I will wash your dirty dishes*, propunha-se a colocar na net uma série de imagens dele e de colaboradores (que lhe davam fotografias diárias deles próprios) a lavar a loiça; a par das imagens eram colocadas todas as referências arquivadas até então (tipo correspondência trocada). Munich, 1994, in <http://adaweb.walkerart.org/context/artists/kinmont/ich/dish1.html> (acedido em 23 de Agosto de 2004).

⁶⁴ <http://www.graffiti.org> (acedido em 15 de Setembro de 2004).

⁶⁵ A complexidade é tal que ao ser disponibilizada a informação na rede, o próprio autor ou operador

site *Tendência* ou o programa *Copérnic Agent*), tal qual um bibliotecário/ utilizador consultaria mais do que um catálogo nas suas buscas.

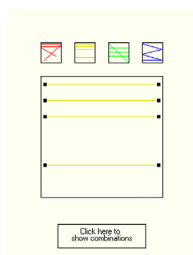
Apesar deste esforço para encontrar informação, a técnica de procura ainda é um pouco limitada a palavras-chave, datas e cálculos numéricos, então se o que procuramos é pouco específico (ou nós não sabemos muito claramente onde enquadrar o assunto) arriscamo-nos a receber respostas vagas, quando não desconexas, que encaixam a nossa procura no meio de milhares de possibilidades abstractas.

A relação de procura vs encontro, com os motores de busca digitais, é frequentemente a de impotência, face à não descoberta de respostas ao assunto que procuramos ou a de afogamento em tanta indexação de informação sobre o mesmo.

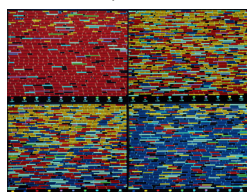
Os sistemas de navegação da Internet, os motores de busca, com as várias listas, index e catálogos procuram simplificar e reduzir a confusão e a complexidade, mas contribuem também para o seu aumento. Quando procuramos um assunto ou um tema e nos surgem milhares de entradas possíveis como resultado, não podemos afirmar que nos facilitaram a pesquisa, mas podemos afirmar que a complexificaram, "Some search engines are now indexing Web documents by the meta tags in the documents' HTML (at the beginning of the document in the so-called "head" tag). What this means is that the Web page author can have some influence over which keywords are used to index the document, and even in the description of the document that appears when it comes up as a search engine hit."⁶⁵.

Existem também, intenções e verdadeiras realizações de projectos que pretendem quebrar a intenção de categorização a que um catálogo geralmente obriga. O *Archive Mapper*⁶⁶ (1996), por exemplo, oferece uma vista não hierarquizada sobre projectos de artistas, indo buscar a cada Website, desenvolvido para a mesma exposição, um ponto diferente escrito de acordo com o critério usado pelo utilizador.

A aproximação proposta pelo tipo de arquivo evolucionista e interactivo que a Internet veio proporcionar deverá para nós ser motivo de satisfação e reconhecimento, pois assim o sistema de organização, selecção e armazenamento de informação e projectos (imagens, documentos, etc.) é tão mais próximo do nosso sistema genético que remete o sistema fixo anterior para uma simples lógica de ordenação racional de alguns (bibliotecários) sobre os outros (utentes). Para combater esta lógica, foram criados alguns programas que permitiam arquivos "auto-gerados"⁶⁷. Estes programas, geralmente revestem-se de algoritmos matemáticos que geram



267. *Combinations* (1995), John F. Simon, Jr., <http://www.numerical.com/appletsoftware/combo.html>.



268. *Projecto Tierra: ALmond Overview*, (Evolutionary race between hosts and parasites in a soup of the Tierra Synthetic Life program) (1990-2001), Tom Ray, <http://www.his.atr.jp/~ray/pubs/images/index.html>.

procura interferir na sua descoberta, dá-se um processo e acrescentar mais informação à informação comprometendo a sua visibilidade. Nesse sentido existem inclusive imensos livros e sites na internet que procuram informar os utilizadores da forma aparentemente mais eficaz para se encontrar a informação tão desejada, <http://www.monash.com/spidap4.html> (acedido em 10 de Julho de 2004).

⁶⁶ Projecto de John Simon para o espaço de exposição e informação de «Bannf Centre for Art and Technology» em 1996: <http://adaweb.walkerart.org/~dn/a/spinfo/index.html> (acedido em 12 de Julho de 2004)

⁶⁷ *Tierra V6.02* (acedido em 13 de Julho de 2004).

⁶⁸ <http://www.genarts.com/karl/> - Karl Sims (acedido em 13 de Julho de 2004).

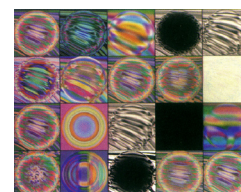
todas as combinações possíveis de letras e espaços. Existe um terreno comum entre a confiança nos critérios exclusivos e evolutivos dos outros e na equilibrada procura de todas as possíveis variações de um critério auto generativo. Os arquivos organizados por critérios de aprendizagem não são exclusivos, pois oferecem a cada utilizador um diferente conjunto de ligações; o seu propósito é o armazenamento do que cada indivíduo se interessou mais.

Os sistemas actuais computadorizados permitem que lhes sejam introduzidos programas para gerir as nossas escolhas; softwares que automaticamente aprendem com as nossas acções e escolhas. Este tipo de troca permite desenvolver verdadeiros arquivos de gosto.

Outra novidade da era dos computadores são os critérios evolucionários aplicados à ideia de arquivo e das artes⁶⁸. As pesquisas científicas e biológicas confirmam que os sistemas de arquivos orgânicos já existem, há milhões de anos⁶⁹, como o comprova a evolução das espécies. Todos estes arquivos têm por sua vez a distinção de serem dinâmicos em sentido evolucionário, por oposição à estaticidade do arquivo tradicional, pois evoluem inclusive por critérios auto aprendidos. No caso do digital, pela complexidade que apresenta, como visto acima, acaba por funcionar como um sistema evolutivo, comparativo à evolução das espécies, uma vez que vai apurando pela sua luta constante de sobrevivência e adaptação à volatilidade do próprio meio em que se insere. Basear um arquivo em critérios categóricos é focar na selecção dos itens certos (como os catálogos antigos de cartões), enquanto que basear um arquivo em critérios gerados/evolutivos aprendidos é centrá-los em definir o método pelo qual essa selecção pode ocorrer (tipo livros empilhados).

Uma das razões pelas quais a selecção é, hoje, tão dificultada à partida (uma vez que resulta das inúmeras possibilidades de captação/gravação que se tornaram mais fáceis, tecnicamente melhores e economicamente mais acessíveis), deve-se ao facto do número de pessoas a gravar eventos, que cresceu de tal forma, que o evento/acontecimento em si se começou a desintegrar. A informação em si não tem importância, uma vez que o que seduz é a continuidade do arquivo, ou seja, a facilidade tecnológica permite guarda-se "tudo" .

Muito material é preservado em arquivos digitais (dados/informação), mas tal situação não garante a disponibilidade nem assegura a sua longevidade. O facto de alguns documentos estarem hoje disponíveis em larga escala pela Internet, não significa que se poderão encontrar tão facilmente mais tarde. Daí a necessidade de se criarem estruturas



269. *Evolving Volume Textures* (Evolução artificial para gráficos de computadores: Texturas e volumes evolutivos). Karl Sims, <http://www.genarts.com/karl/papers/siggraph91.html>.

⁶⁹ A dita memória genética ou hereditariedade que transporta nos cromossomas a informação, de geração em geração ou a capacidade de arquivo e memória do sistema imunitário (vacinas), são dependentes do sistema geral de cada organismo e só fazem sentido num conjunto de combinações a larga escala. Aqui o conhecimento é propriedade do todo, por esse facto um arquivo orgânico só adquire conhecimento evoluindo.

⁷⁰ O Atlas de imagens, *Mnemosyne*, em que Warburg durante grande parte da sua vida, tendo-o exposto

que permitam salvar alguma informação que circula hoje pela Internet e poderá estar perdida em pouco tempo. Preservar a informação acessível na Internet não se compreende no acto de fazer *downloads* de gigas de informação e arquivá-la em unidade duráveis (CD-ROM, DVD, BOBINES, etc.), significa criar sistemas de acesso a essa informação. Precisamos de adaptar aos meios automáticos de procura, as formas tradicionais, para nos conseguirmos orientar e aceder a este volume de informação digital, pois não se trata de coleccionar formas de guardar informação (CD-ROM, DVD, etc.), mas de tornar disponível a informação em si.



270. Mnemosyne (1927), Aby Warburg.

No acto de coleccionar espelha-se/emerge o desejo da posse e o da perfeição, transmitindo uma sensação de paraíso/felicidade do conhecimento – Aby Warburg⁷⁰ (1866-1929). Contudo, nunca se conseguiu, e duvidamos que algum dia se consiga, apesar do esforço megalómano de algumas instituições/investigadores, arquivar e/ou coleccionar todas as imagens ou os originais/exemplares (insectos, plantas, vírus, etc.) que existem. Da mesma forma, será impossível preservar eternamente toda a informação digital que existe.

O registo, contudo, está altamente associado à necessidade de lembrança, que tem por sua vez uma relação simbiótica com o esquecimento. A imensa velocidade com que se operam mudanças nos standards tecnológicos (hardware e software), implica a necessidade de uma “oficina de actualização” que esteja em constante evolução (*upgrade*), para se adaptar aquilo que já estava arquivado mas que devido às evoluções tecnológicas acabará por ficar inacessível.

Para se explorar um projecto artístico sediado na Internet não se implica uma deslocação física no sentido de ver a obra/exposição. O visionamento de projectos pode acontecer em qualquer local, bastando para isso que se disponibilize o acesso à rede. Essa condição de aparente liberdade ou imaterialidade tem vindo a levantar problemas, obrigando a reformular a sua convivência com o espaço expositivo (no sentido tradicional do mesmo)⁷¹. No caso do projecto *Hygrid* (1995)⁷², de Ed Stasny (autor do sistema), que utiliza o lado potencial de interactividade que a Web partilha como um espaço para troca de experiências e acontecimentos (comunicação), é um projecto colaborativo na sua essência e pretende funcionar como obra de arte aberta a qualquer navegador que queira contribuir com imagens. Os participantes aderem pelo menos pelo lado lúdico da questão. O lado lúdico e o termo jogo entram aqui em questão, pode-se “brincar” com variáveis de



271. Hygrid Project (1996), Ed Stasny, <http://www.sito.org/artchive/>.

pela primeira vez na Biblioteca Hertziana, em Roma, a 19 de Janeiro de 1929, era constituído por quarenta painéis com mais de mil fotografias, cuja função era a de identificar as relações/conexões da tradição que operam no interior da linguagem ocidental das imagens. O *Bilderatlas* era um projecto que se destinava, às imagens dispensando o recurso ao texto e às palavras.

⁷¹ Iglhaut, Stefan, *The Museum in Telepolis. From the City Into Data Space and Back*, Museumskunde, 1997, vol 62, pp. 54-58.

⁷² <http://www.sito.org/synergy/hygrid/>, prémio da Ars Electrónica em 1996 na categoria de World Wide Web, (acedido em 15 de Setembro de 2004).

⁷³ Baudrillard, Jean, *De la Seducción*, Colección Teorema, Serie Mayor, Madrid: Edições Cátedra, 2000, p. 149.

um mundo dado ou com as variáveis da nossa própria identidade. "Lo lúdico es el «juego» de esta demanda y del modelo. Al no ser la demanda sino respuesta a la solicitud del modelo, y la precesión de los modelos absoluta, es imposible cualquier desafío. Desde luego es la estrategia de los juegos la que regula la mayoría de nuestros intercambios: al definirse por la posibilidad de prever todas las jugadas del adversario y de disuadirlas por adelantado, hace imposible que haya algo en juego."⁷³.

O lúdico não corresponde ao acto de diversão. Conota o modo de funcionamento das redes, o seu modo de apreensão e de manipulação. Engloba todas as possibilidades de jogar com as redes, que não são uma alternativa, mas uma virtualidade de funcionamento óptimo, "Tales la acepción moderna del juego, la acepción «lúdica» que connota la agilidad y la polivalencia de las combinaciones: la metaestabilidad de los sistemas descansa sobre la posibilidad de «juego» entendido en esse sentido. No tiene nada que ver con la acepción del juego como relación dual e agonística: la seducción fría es lo que gobierna toda la esfera de la información y de la comunicación, hoy todo lo social y su puesta en escena se agota en esta seducción fría."⁷⁴.

Esta sedução, permitida pela constante expansão das capacidades de armazenamento e de arquivo, torna cada vez mais difícil a tarefa de destruir os suportes (CD-ROM, DVD, etc.) e a informação que eles contêm. Poucos são os que conseguem desembaraçar-se de vídeos, imagens, livros, CD's que por vezes se acumulam na prateleira da casa ou do escritório. Frequentemente arquivamos as coisas duplamente, digitalmente e em papel, ou fotografias e vídeo, etc., e tal acção geralmente implica guardar/arquivar também, rascunhos das várias fases dos processos de elaboração que inclui (imagens, textos, sons, etc.) precavendo as falhas do arquivo final na esperança (ou receio) da necessidade da sua (re)utilização futura. As possibilidades de recollecção que a sociedade moderna nos oferece são tantas, que já nem podem ser criticamente avaliadas ou mesmo analisadas (toda a discussão acerca da vigilância com câmaras de segurança). Este permanente acesso a dados e interpretações ou imagens tanto cria, como nivela, ocasiões dignas de recolha. Torna-se contudo um problema o esquecer ou destruir de comunicações e programas.

Nesta era da "superprodução sistemática" (em que temos acesso, simultaneamente, às *reprises* de séries televisivas da nossa infância, às novas séries actuais, aos filmes, que ainda nem saíram das salas de cinema para os clubes de vídeo, mas já circulam na Internet) o tema da destruição é constantemente reprimido, inclusive pela sedução, e salienta a relevância da relação ecológica entre produção, Homem (sedução) e desperdício. "Pero esta seducción no connota ya más que la operación de una cosa social de la que ya no se entiende nada, de una cosa política cuya estructura se ha desvanecido. En su lugar,

⁷⁴ Idem, p.154.

⁷⁵ Idem, p.163.

dibuja una especie de inmenso territorio blanco recorrido por flujo tibios de la palabra, de red ágil, lubrificada por impulsos magnéticos. Ya no funciona con poder, funciona con fascinación. Ya no funciona con producción, funciona con seducción.”⁷⁵.

Se tudo o que é produzido poder ser (re)utilizado, guardado e arquivado, então nada, nunca mais, poderia ser destruído, desmanchado ou transformado. Esta possibilidade reprime e é tão absurda como uma total amnésia colectiva. O desejo de esquecimento voluntário e forçado de um assunto é descrito geralmente como repressão; é entendido como um processo que impede a reactivação de memórias. As experiências permanecem submersas no inconsciente e só acedem à consciência de uma forma mascarada. A ideia de perda e a função metafórica do desaparecimento são um indicador de como nós aprendemos e reproduzimos a ordem simbólica do mundo.

Para substituição de perda de experiência presente, temos a tentação de guardar lembranças/souvenirs como pequenos passaportes para ligações ao passado, “The souvenir involves the displacement of attention into the past. The souvenir is not simply an object appearing out of context, an object from the past incongruously surviving in the present; rather, its function is to envelop the present within the past”⁷⁶. Com o *souvenir*, vivemos um simulacro da experiência passada, entrando nesse mundo pela porta da memória, revivendo, já não a experiência original, mas a sua recomposição.

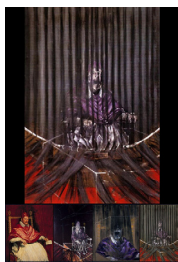
A perda do original, através da transformação/mutação do mesmo (sua aparente dissolução), é também um método utilizado como recorrência na construção da imagem [e.g. Francis Bacon (1909-1992) inspira-se directamente no Retrato de Diego Velázquez (1599-1660), Innocent X (1650), para a série dos Papas (1950-1951)]. As coisas escondidas enfatizam o desejo de as descobrir. Conforme defende Gaston Bachelard (2000), algo que nós sabemos invisível pode tornar-se o alvo da nossa curiosidade e é essa relação que mantemos com o passado que cria a possibilidade de antecipação fazendo com que o presente se torne uma passagem entre os mundos da memória e do desejo.

Armazenar/arquivar também pode implicar que uma coisa desapareça para sempre, dado que somente uma fracção do que é arquivado é que potencialmente poderá vir a ser mais tarde utilizado, grande parte é negligenciado e acaba por desaparecer, apesar ou especialmente, porque está arquivada (como as pinturas nos acervos dos museus que acabam por se desvanecer ou deteriorar ou as várias cassetes vídeo que por vezes guardamos em casa sem sequer dispormos de meio para as visualizar).

Por outro lado, os arquivos na Internet apresentam-se mais como amontoados/colecções de dados apropriando-se das ligações activas e dinâmicas do meio para os manter visíveis, “In contrast to the souvenir, the collection offers example rather than sample, metaphor rather than metonymy. The collection does not



272. Retrato de Innocent X (1650), Diego Velázquez, óleo sobre tela (141 x 119 cm).



273. Study after Velázquez I (1950), Francis Bacon, óleo sobre tela (198 x 137 cm).

⁷⁶ Stewart, Susan, *op. cit.*, p. 151.

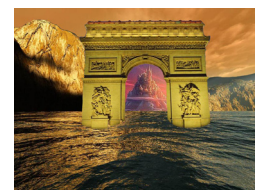
⁷⁷ Ibid.

displace attention to the past; rather, the past is at the service of the collection, for whereas the souvenir lends authenticity to the past, the past lends authenticity to the collection.”⁷⁷. Paradoxalmente coleccionar e preservar podem tornar-se actos de destruição.

Presenciamos, com o desenvolvimento de tantas possibilidades de obter imagens facilitadas pelo arquivo, uma sedução que se espelha na possibilidade do autor ter disponível todas as fontes, facilitando a sua apropriação. Sempre existiu a noção de colagem/montagem de imagens, com fins artísticos ou comerciais, mas... como afirma Lev Manovich (2001), “(...) new media technology further standardized it and made it much easier to perform. What before involved scissors and glue now involves simply clicking on “cut and “paste”. And, by encoding the operations of selection and combination into the very interfaces of authoring and editing software, new media “legitimizes” them. Pulling elements from databases and libraries became the default; creating them from scratch becomes the exception.”⁷⁸.

A Internet é então o arquivo por excelência e a simples navegação descontraída (ao ritmo do fumo de vários cigarros) sugere e convida tanto à apreciação dos valores plásticos já consumados e consagrados (em meios tradicionais como a pintura e a escultura, ou em meios contemporâneos como a imagem de síntese), como facilita os meios para a produção de novos exemplares individuais (a facilidade de aceder a software de edição de imagem e som, e mesmo os projectos interactivos que implicam novas construções do olhar).

A sedução e a facilidade da *electrobricolage* (Mitchell, 1994) é tanta que Manovich (2001) chega a sugerir que o mundo não mais se preocupa em aumentar o arquivo com novas recolhas do mundo, está demasiado entretido a reajustar, e recombina os dados já arquivados. Frederic Jameson (1988) compara a nossa sociedade pós-modernista, com a alegoria da caverna de Platão confinada por muros, “look directly out of its eyes at the world on this confinig walls”⁷⁹. Escolhemos uma visão mais optimista do assunto, centrando-nos nas novas possibilidades de olhar o mundo (e da sua constante reconstrução), possibilitada por esta, aparente, ilimitada possibilidade de arquivo, que o “ambiente” das máquinas nos propicia. “(...) a imagem e a máquina fabricadas pelas novas tecnologias ampliam consideravelmente o seu poder normal de segregar atmosferas, e de fascinar, captando as subjectividades. A imagem digital multiplica ainda mais este poder. No ciberespaço a imagem comum é reforçada pela atmosfera que a envolve – que nasce do vazio indeterminado, sem referências, num tempo “real” sem tempo, sem história, sem memória, sem direcções no espaço: esse vazio torna-se a fonte do apelo à inscrição do desejo. Fonte-eleita, de onde sai um chamamento único: não só entrar ali, mas participar daquela textura quase-divina (onde tudo parece possível).”⁸⁰.



274. *Photomontages et retouche photo* (2004), Fabi, <http://weblightstudio.free.fr/index.htm>.

⁷⁸ Manovich, *op. cit.*, p.130.

⁷⁹ Jameson, Frederic, «Postmodernism and Consumer Society», in *Postmodernism and its Discontents* Kaplan, E. Ann (ed.), London: Verso, 1988, p.15.

⁸⁰ Gil, José, «Ligação de Inconscientes» in Miranda, José A. Bragança, e Cruz, Maria Teresa, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, p.27.

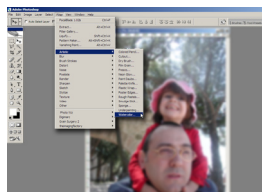
⁸¹ Pode dizer-se que a criatividade, no caso das artes plásticas, se exprime através da obra, uma vez que a

III.3 O nível de desempenho da tecnologia

O princípio da tecnologia encontra-se no seu fim. Por essa razão não se pode dizer que ela seja em si neutra. Antes de ser usada, seja esta uma imagem ou outra coisa qualquer, já está definido o seu uso, a sua *utilidade* como parte integrante da sua origem. Logo, todas as tecnologias sempre foram criadas para conseguirem um objectivo preciso, uma tarefa bem delineada. Neste sentido, a tecnologia, por si só é, e pode parametrizar a antítese daquilo que entendemos por “criatividade⁸¹”.

Ao analisarmos um software de edição/autoria do tipo *Photoshop*, *3D Studio Max*, etc., verificamos que as suas opções e possibilidades são imensas e disponíveis para serem usados como facilitadoras de aspectos criativos, apesar de cada filtro apresentado no pacote tem por si só um uso altamente específico, pré-determinado – acertar a cor, melhorar o contraste, criar sombra, etc.

Grande parte deste tipo de software, dito de autoria, tem por objectivo a imagem que procura o mais perfeito estado de mimetismo dos procedimentos técnicos, estereotipados, da criação “real” – dar pinceladas como os pincéis, criar cores com a mesma intensidade luminosa das aguarelas, etc. Portanto, a sua orientação está direccionada ao prévio conhecimento dos efeitos/acções do tipo de aparência que é pretendido na imagem⁸². Por este lado, na verdade, não podemos olhar o computador como um meio/ferramenta que por si só possa desenvolver novos significados artísticos, mas se de algum modo sesubverter as suas premissas⁸³, com certeza que estamos no caminho para se garantir, pelo menos, alguma originalidade – que do ponto



275. Interface Photoshop (2005), Adobe, menu “filter”.

capacidade de produção do artista se manifesta pela originalidade inventiva, enquanto faculdade de encontrar soluções diferentes e originais face a novas situações. O artista ao tratar os temas “à sua maneira”, expõe o seu talento, uma vez que a criação, segundo Etienne Gilson (2000), não procede tanto de uma vontade de dizer mas mais de uma vontade de fazer [e o verbo “fazer” requer um assunto tanto quanto um complemento, Gilson insistiu neste tema (que compromete não somente uma estética da obra, mas uma filosofia do assunto, distinguindo entre estética, a qual promove a arte como uma forma de conhecimento, e filosofia que se foca na presença do talento e genialidade do artista), persistindo na ideia que a arte pertence a uma categoria inteiramente diferente, a categoria do fazer]. Esta vontade de fazer está, talvez, presente em todo o Homem, mas no artista está presente de forma mais imperiosa e mais eficaz, que se manifesta provocando nele uma necessidade de produzir objectos “inúteis” (de maneira mais exemplar, que no próprio artesão ou no técnico). A obra hoje não é, e nem pode mais, ser o que foi; as mutações da prática artística evocadas previamente no ponto anterior (veja-se III.1) são irrecusáveis. E produziram uma mudança igualmente decisiva do sentido e da função da arte. O conceito de “obra” sobrevive porque sobrevive o conceito de autor. É sobretudo a realidade/conceito de autor que não foi abolida: há sempre indivíduos, por detrás de aparelhos, que se proclamam artistas e perseguem os seus direitos de autor. Mesmo no caso das obras colectivas, todos os membros da equipa têm, cada um por si, o sentimento de ter feito algo individual, único: o sentimento de um fazer pessoal, ou um compromisso pessoal num fazer comum, é irredutível.

⁸² É muito comum verificar-se o uso destas “facilidades” das tecnologias, nas imagens produzidas pelos softwares de edição, onde claramente se assiste a uma desorientação no que diz respeito ao uso com parcimónia dos efeitos, acabando por transformar a facilidade na maior ratoeira que envolve os aspectos executivos na criação da obra.

⁸³ Cfr., Machado, Arlindo, *op. cit.*, 1999, pp.31-45.

⁸⁴ Sendo o propósito da vanguarda efectivamente uma lógica da ruptura e de renovação, é absurdo procurar

de vista da história da arte é altamente sintomática, potencialmente, de novos conteúdos – senão uma vanguarda⁸⁴.

Neste sentido podemos analisar o crescente interesse na *Realidade Virtual* como forma de expressão nas artes plásticas.

Ao falarmos em RV⁸⁵ estamos a utilizar, antes demais, duas palavras – *realidade* e *virtual* – para designar um conceito que se torna redundante, uma vez que pode converter aspectos artificiais (virtuais) em reais (realistas)⁸⁶.

Por detrás desta conversão esconde-se uma profunda transformação no âmago da imagem, na medida em que, como verificamos no capítulo I desta tese, era através da imagem que o Homem traduzia a realidade e assim se comprometia com ela. Não só pelo que ela permitia quanto a uma defesa do próprio desconhecido⁸⁷, assim como nos dava confiança na própria realidade traduzida⁸⁸. No entanto, passou a verificar-se o papel contrário, "For those who have access to process of them, new image technologies are facilitating greater detachment and disengagement from the world. Vision is becoming separated from experience, and the world is fast assuming a derealised quality."⁸⁹.

Com a dicotomia existente entre *realidade* e *virtual* dos sistemas RV, a imagem não necessita de um referente, o que em si modifica, por arrasto, toda a nossa correspondência com a realidade representada. Porém, a própria noção de realidade tem vindo a ser bastante controversa durante todo o período da história Ocidental⁹⁰.

O desempenho tecnológico, facilitador e altamente credível, faz com que a derradeira essência da RV resida na arte e não na tecnologia. Em



276. Pierrot o Fotógrafo (1854-55), Nadar, fotografia em papel (27.3 x 19.8 cm).



277. Metroply (2005), Axyz-Design (<http://www.axyz-design.com/#>).

atribuir-lhe um conteúdo, uma definição que não seja meramente estrutural. Passa por ser uma disposição antes de ser uma posição: é uma forma do trabalho de criação, da qual o conteúdo altera necessariamente de acordo com a situação histórica. De uma forma geral, acontece um erro muito frequente quando se fala de vanguarda (avant-garde): a uma tentativa de a "reter" associada à modernidade, mas que não se confunde com ela. A sua oposição ao academismo, onde assume o papel de antídoto como valor em si – um critério incontornável de avaliação e de valorização – fornece-lhe uma colocação, em termos de acção artística, que foge a qualquer classificação temporal, uma vez que é uma designação que se adapta a qualquer situação que procure uma renovação radical nos processos criativos com pressupostos estéticos.

⁸⁵ Para comodidade, em termos de economia de leitura, passarei a utilizar a sigla RV.

⁸⁶ Os tão famigerados simuladores de voo, são em si um paradoxo desta situação, sendo que os pilotos que pegam pela primeira vez num avião real para pilotar são treinados em simuladores, ficando mais aptos para executar as suas tarefas do que se tivessem sido treinados em aviões próprios. Uma vez que nestes aparelhos simulados, podem ser sujeitos a diversas situações, que no mundo real poderiam ser improváveis e altamente penalizantes se acontecessem em fases de aprendizagem. Portanto, substitui-se o real pelo artificial com a vantagem de termos o virtual mais real do que a realidade aparente.

⁸⁷ Desde a pré-história até o séc. XIX, que a imagem assumia o papel da tradução do visível como ferramenta indispensável ao conhecimento.

⁸⁸ A relação que a imagem captada pelos aparelhos fotográficos insere na imagem, enquanto ponto de vista da verdade do momento, enquanto realidade, um rigor do acontecimento por acção decorrente da presença física do sujeito (fotógrafo) e da cena (fotografia). Cfr., Sontag, Susan, *Ensaio Sobre Fotografia*, col. Arte e Sociedade, nº 5, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986, (em particular o capítulo «O mundo das imagens», pp. 135-158).

⁸⁹ Robins, Kevin, *op. cit.*, 1996, p.13.

⁹⁰ As técnicas e as tecnologias tem vindo a dar origem a representações bastante diversas, e como as imagens são a sua proposição admitida implícita ou explicitamente como princípio de dedução ou de acção (postulado), as interpretações/representações dos mesmos temas/realidades ao longo da história tem dado origem a diferentes imagens. Veja-se no Capítulo I, desta tese, o ponto, 1.2 *A correspondência da representação, ou a obsessão do real*.

⁹¹ O drama Parsifal, tal como um sonho misterioso, resiste a uma abordagem sumária iludindo a interpretação,

vez de controlar ou permitir a fuga da realidade para o entretenimento, a sua grande promessa se possa encontrar no acto de transformar, libertar, a nossa consciência da realidade – proposta que tem sido transversal à arte de todos os tempos.



278. *Parsifal* (1882) Richard Wagner, Bayreuth.

Pode-se aprender algo sobre a essência (esotérica – misteriosa e estranha) da RV se pensarmos na obra *Parsifal*⁹¹ [estreada em Bayreuth no dia 26 de Julho de 1882, de Richard Wagner (1813-1883)], onde se procurava um *Holodeck*⁹², embora não tivesse consciência de disso. Quando Wagner terminou este seu último trabalho *Parsifal*, não o considerou uma ópera, nem queria chamar-lhe música, teatro, nem mesmo “arte”, tão pouco achava conveniente lhe chamar entretenimento. Wagner apercebeu-se que estava a tentar criar uma outra realidade, um tipo de realidade que podia por sua

no entanto a ideia geral que compreende a sua história é clara, veja-se <http://home.c2i.net/monsaltat/story0.htm> [acedido em 10 de Abril de 2004], onde pode ter acesso a um sumário dos actos. [“Esta Lenda conta que o Santo Graal foi confiado à guarda de Titurel e do seu grupo de Cavaleiros Cristãos. Para o defender, contam com a Lança Sagrada, aquela lança com que o Soldado Romano feriu Cristo na Cruz. Para melhor preservar essas relíquias, Titurel ergueu o Castelo de Montsalvat numa montanha selvagem da Espanha Árabe que se ergue como um baluarte cristão contra o mundo pagão, e especialmente contra Klingsor, um Feiticeiro e inimigo do Bem. Klingsor mora numa fortaleza próxima de Montsalvat, à qual tem atraído numerosos defensores do Graal através dos encantos das Donzelas das Flores e da perigosa e sedutora Kundry, reduzindo esses Cavaleiros a seus servos, inimigos dos antigos irmãos de armas. Nem mesmo Amfortas, filho e herdeiro de Titurel, conseguiu escapar à magia de Klingsor: ao querer marcar o início do seu reinado com a destruição dos poderes do Feiticeiro, acabou por ceder aos encantos de Kundry, e deixou cair a sua Lança. E é com essa Lança Sagrada que Klingsor o fere - uma ferida que só poderá ser curada com a própria Lança que a provocou. Ao verem o Rei mortalmente ferido, os Cavaleiros sentem-se perdidos. É então que se ouve uma voz vinda do Santuário do Graal - voz que revela a Amfortas que apenas um jovem inocente e ignorante do pecado será capaz de resgatar a Lança. Apenas ele saberá resistir às tentações do Jardim Mágico. A realização dessa profecia é o tema central da ópera. Parsifal é esse herói, um jovem inocente e ignorante do pecado. Quanto a Kundry é uma espécie de Assueros feminina, uma Judia errante. No manuscrito do século XIV, ela não é outra senão Herodías, condenada a vagar eternamente por ter rido da cabeça de João Baptista. Para Wagner, no entanto, ela foi condenada por ter rido de Cristo ao vê-lo passar com a Cruz a caminho do Calvário. Agora, em busca de perdão, ela serve de mensageira aos Cavaleiros do Graal, mas sucumbe periodicamente à maldição que carrega, refugiando-se no jardim de Klingsor, onde se transforma numa mulher duma beleza deslumbrante, perdição dos Cavaleiros que a encontram. Kundry só será libertada quando um deles resistir à tentação. Tal como Amfortas, que se esvai em sangue, também o destino de Kundry está ligado ao aparecimento de Parsifal.” - Enredo resumido da autoria de Margarida Lisboa – RDP: Antena2 – recolhido em http://programas.rtp.pt/canais-radio/antena2/operas/wagner_parsifal.htm (acedido em 10 de Abril de 2004)].

⁹² “First introduced on *Star Trek: The Next Generation* in 1987, the holodeck consists of an empty black cube covered in white gridlines upon which a computer can project elaborate simulations by combining holography with magnetic “force fields” and energy-to-matter conversions. The result is an illusory world that can be stopped, started, or turned off at will but that looks and behaves like the actual world and includes parlor fires, drinkable tea, and characters, like Lord Burleigh and his household, who can be touched, conversed with, and even kissed. The *Star Trek* holodeck is a universal fantasy machine, open to individual programming: a vision of the computer as a kind of storytelling genie in the lamp. In the three series in which the holodeck has been featured, crew members have entered richly detailed worlds, including the tribal manor house of the Old English *Beowulf* [1] saga, a gaslit London street, and a San Francisco speakeasy, in order to participate in stories that change around them in response to their actions.” - Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 1998, p.15. [1] O *Beowulf*, foi escrito em inglês antigo (Old English), ainda antes do séc. X, descrevendo as aventuras de um grande guerreiro escandinavo do século VI. O poema foi escrito no estilo heróico e parece ser como que uma elegia às façanhas do herói. O *Beowulf* existe num só manuscrito que se encontra na “British Library, London” que sobreviveu, quer à destruição dos artefactos religiosos durante a dissolução dos mosteiros pelo Henry VIII, quer ao fogo que destruiu a biblioteca de Robert Bruce Cotton (1571-1631).

⁹³ Termo usado primeiramente por Richard Wagner na obra *Das Kunstwerk der Zukunft*, editada pela

vez transformar a realidade “comum”. O compositor acreditou que a unidade poderia ser somente conquistada se os artistas aprendessem a dominar diversas formas de expressão ou, alternativamente, se se subordinassem a um único conceito mandatário. Acabou por se sentir satisfeito pelo uso do termo *Gesamtkunstwerk*⁹³ – “obra de arte total” – que significava para ele uma união/integração da visão, som, movimento, representação que fosse capaz de transportar o sujeito/observador para um outro mundo, não no sentido de fugir/escapar, mas com o intuito de mudar/alterar/integrar outra realidade, onde o observador não seria um mero espectador.

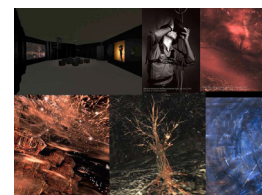
Criou-se um edifício especialmente projectado (1872-1876), pelo arquitecto Otto Brückwald, em Bayreuth, na Alemanha, e à audiência era pedido para se preparar, estudando o *libreto*, porque a peça, para além de longa, era cheia de detalhes significativos e complexos. Com a ambiência criada através de incenso, luz-de-velas, som e dramatologia a audiência encontrava-se imbuída de um espírito místico, quase clerical, imerso numa realidade artificial. Wagner esperava fazer mais do que música e teatro. Acreditava que as suas músicas dramáticas poderiam transformar a sociedade, inculcando-lhe novas sensações e atitudes. Este objectivo era e é partilhado com a religião, mas a religião olha a sua obra com desconfiança acusando-o de heterodoxia, uma vez que não está em perfeito acordo com a doutrina da fé, razão pela qual ainda hoje a sua obra é considerada controversa.

Nos sistemas de RV exerce-se uma grande tensão entre a forma de estar do sujeito, que se vê confrontado com a sua passividade, derivada do uso comum do “observador de sofá”, em comparação com o sujeito activo, ao qual é pedido uma participação decisiva na criação complementar da “obra final”. Porque a tecnologia tornou a RV num sistema interactivo, através das facilidades derivadas do emprego do computador, o artista permitiu-se/devotou-se ao complemento participativo dos utilizadores. Onde a tradição, em forma de arte, se conformava com a passividade do espectador, o artista na RV procura um equilíbrio entra a passividade e a actividade do sujeito.

Através da manipulação⁹⁴, o utilizador, torna-se visivelmente activo e envolvido na obra, implicado, como tal, na concepção da obra por parte do autor.



279. O Teatro Festspielhaus (1876), Otto Brückwald (1841-1917), Bayreuth.



280. *Osmose* (1995), Charlotte Davies, ambiente RV.

primeira vez em 1849 (Wagner, Richard, *A Obra de Arte do Futuro*, Lisboa: Antígona, 2003), onde descreve o seu conceito de trabalho em termos de arte para o palco, baseado no ideal da tragédia grega antiga, a que todas as artes individuais contribuiriam sob o sentido de uma única mente criativa a fim expressar uma ideia prioritária.

⁹⁴ Desde as “Head Mounted Displays (HMDs)”, introduzidas ao público em 1984 pela NASA, as “Data Glove”, que embora estejam ligadas à noção da investigação científica dos laboratórios em relação aos aparatos da RV, foram desenvolvidas por artistas e com propósitos artísticos, “The first version, by Dan Sandin, Tom DeFanti and Gay Sayers, was supported by a National Endowments for the Arts grant. Tom Zimmerman’s data glove, which finally triggered NASA’s VR development, was originally used to enable Zimmerman’s “air-guitar” to be played. Finally, artists such as Dan Sandin, Aaron Markus, Patrick Clancy (with his “Pulsa Group”) and Myron Krueger were already developing computer controlled interactive environments themselves, as a kind of cybernetic “Land Art”, while the simulation experts at Boeing were still working with simple cinematic background projections.” - Schwarz, Hans-Peter, *Media Art History*, Karlsruhe: ZKM, 1997, p.63.

⁹⁵ Durante o período da segunda metade dos anos 60, do séc. XX, desenvolveu-se aquilo a que Renato

Compreende-se uma mudança/orientação em relação à manipulação, proporcionada pelo autor, desenvolvendo estratégias para induzir uma atmosfera receptiva onde o participante possa optar. Ao optar, ao poder tocar e transformar a imagem/atmosfera envolvente, está a complementar/ampliar a sua própria receptividade assim como a sua inerente⁹⁵ capacidade criativa.

Porém, do ponto de vista da ficção/simulação, o preconceito que a RV traz para o discurso filosófico da presença, incorre numa possível separação por parte do utilizador na sua percepção do mundo real, pois a compreensão que decorre da utilização da visão acontece sempre de forma distanciada do sujeito, ele está aqui e a coisa está ali, mas a utilização de outros sentidos (tacto) complementa uma aproximação mais íntima à nossa vida física/orgânica.

Desde a Grécia antiga até à aos nossos dias a nossa forma filosófica de apreender a presença/real sempre dependeu da visão colocando-nos sempre na posição de observadores/espectadores, e ao sermos colocados na posição de participantes físicos, introduz-se uma consciência sensitiva na construção de outra realidade, desenvolvendo uma participação a todos os sentidos do corpo.

Assim faz mais sentido falar numa realidade expandida (augmented reality), que do ponto de vista da criação artística poderá enriquecer os poderes da arte para transformar a realidade, tarefa desde sempre sonhada por parte dos artistas.

Quer seja pela forma, de “portão”, da boca de cena (palco) ou pela dimensão da área do formato da projecção (4:3, 16:9, etc.), todos estes princípios de enquadramento balizam a obra, na medida em que criam uma “moldura”, uma secção, um delimitação da realidade, em quanto que pela mão da RV as fronteiras para transição entre o real e o fictício tornam-se muito mais diluídas, permitindo uma zona intermédia difícil de definir.

É na forma como a tecnologia digital armazena a informação que esta se desvincula de todos os outros meios, da fotografia ao cinema (no caso,

De Fusco chamou de “Conceptualismo comportamentalista” (in, De Fusco, Renato, *História da Arte Contemporânea*, Lisboa: Editorial Presença, 1988, pp.354-365.), que se caracteriza essencialmente pelo abandono das formas de produção tradicionais reduzindo o objecto a uma acção, procurando um conceito que corresponda à necessidade de se estabelecer uma relação entre o público e o artista, procurando na participação de cada um a descoberta dos artista que potencialmente existe em cada um de nós. Em 1961 George Maciunas, organizou um grupo de *performance* que lhe deu o nome *Fluxus*, que acerca do conceito Maciunas escreveu que fluxus “forgoes distinction between art and non-art, forgoes artists’ indispensibility, exclusiveness, individuality, ambition, forgoes all pretension towards a significance, variety, inspiration, skill, complexity, profundity, greatness, institutional and commodity value. It strives for nonstructural, non-theatrical, nonbaroque, impersonal qualities of a simple, natural event, an object, a game, a puzzle or a gag. It is a fusion of Spike Jones, gags, games, Vaudeville, Cage and Duchamp.” - Henri, Adrian, *Total Art: Environments, Happenings, and Performance*, Nova Iorque: Praeger, 1974, p.159. Focalizando-se, o movimento Fluxus (que advém do inglês “a flow”, com o significado de corrente, enchente), consequentemente na interdisciplinaridade e no uso dos meios com o objectivo de criar um novo conceito para a arte, a “arte total” (de que Já Wagner procurava, como exposto acima), onde a experiência artística, seja objectos ou eventos, é a oportunidade de criar uma presença e um sinal da energia paralelo com a realidade.

⁹⁶ Barthes, Roland, *A Câmara Clara*, col. Arte & Comunicação, nº 12, Lisboa: Edições 70, 1998, p.18.

formas vinculadas elas também pela tecnologia) ou como nos meios de criação artísticos tradicionais, da pintura à escultura.

Uma vez, nestes meios tradicionais, a ideia transformada em imagem, a sua reconversão, enquanto imagem, é impossível. No que diz respeito às imagens desenvolvidas através tecnologia digital, o que se passa é precisamente o seu oposto, pois cada elemento/componente para além de poder ser adaptável pode também ser variável.

Não se pode apenas controlar/manipular partes ou o todo, como esta transformação pode acontecer, partindo da mesma fonte, em vários locais ao mesmo tempo, mas de modo particular/individual, uma vez que todos os parâmetros/informação estão e são instantaneamente consentidos.

É neste consentimento permissivo, que se favorece a adequação da imagem, que podemos criar ambientes virtuais e instalações interactivas.

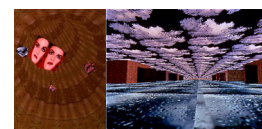
Temos por resultado uma grande transformação no carácter da imagem, transpondo a própria imagem para, ser em si, um sistema dinâmico, arrastando com ela o observador.

O contexto através do qual se produzia uma figura formal (acabada), está agora, ao contactar com o observador, dependente da sua atitude específica, embora a partir de um campo de variáveis, em alterar/complementar/inventar os componentes binários. A experiência que é permitida ao observador depende das possibilidades geradas no computador (aleatoriamente, pelo sujeito participativo), determinando a forma momentânea e aparente. O que transforma, por sua vez, a tecnologia digital numa neutralidade original, pois é na decisão do momento, através das interfaces, que se transforma uma vontade num acontecimento específico.

Uma imagem pode consistir, num ambiente preparado para tal, numa interface de uma série de acontecimentos que, por sua vez, se compõe de uma série de acontecimentos locais específicos e distintos que se vão gerando a partir do interior do seu próprio dinamismo. Os espaços/contextos que se desenvolvem hoje através da imagem, destroem de algum modo a convenção da "janela" que se abre, na qualidade de janela, sobre uma pequena parte de um acontecimento, fixado pela captura do momento, para se transformar numa "passagem" que permite uma continuidade de acontecimentos cadenciados sequencialmente através de construções momentâneas, especialmente dinâmicas, através das quais o utilizador se pode mover em todas as direcções.

A própria parábola da caverna, exposta por Platão, adquire particular relevância na realidade simulada. Uma vez que a imagem, as sombras, se metamorfoseou, convertendo-se em acontecimentos controlados pelo contexto em que se desenvolve, tornou-se um elemento vivo, capaz de reagir, através do *input* que lhe vai dando forma, alterando o seu próprio estado adequando-se ao seu *output*.

Deste modo acaba-se com o papel passivo do observador, passando de uma posição externa à obra para uma posição integrante, convertendo-se ele próprio num elemento visual. Inclusive, a própria cena, reage com a



281., *World I/II* (199?), Jenny Holzer, ambiente RV.

sua presença produzindo um ciclo de continuidade – pelo que a instalação interactiva alterou por completo a nossa noção de imagem enquanto objecto estático. O que, em termos de referente, vai alterar a nossa relação com o real, exposto em imagens, que permitia pensar que a imagem era uma reprodução de algo que se reproduzia até ao infinito – dava conta de algo que só tinha acontecido uma vez – onde o acontecimento retratado nunca se podia transformar noutra coisa, “Com efeito, uma determinada foto não se distingue nunca do seu referente (daquilo que representa), ou, pelo menos, não se distingue dele imediatamente ou para toda a gente (o que sucede com qualquer outra imagem, carregada à partida e por estatuto do modo como o objecto é simulado); perceber o significante fotográfico não é impossível (os profissionais conseguem-no), mas requer um segundo acto de saber ou de reflexão. Por natureza, a Fotografia (e necessário, por comodidade, aceitar este universal que, de momento, apenas remete para a repetição infatigável da contingência) tem qualquer coisa de tautológico: nela, um cachimbo e sempre um cachimbo, infalivelmente. Dir-se-ia que a Fotografia traz sempre consigo o seu referente.”⁹⁶.

No jogo que existe entre a percepção e o tempo, que a tecnologia tem vindo a alterar, desde o uso dos primeiros aparelhos mecânicos, tão bem demonstrado por Roland Barthes (1998), parece que estamos a atravessar um período no qual as imagens se tem vindo a tornar mais reais do que o real, suplantando a representação, que era um dos aspectos mais cruciais do seu funcionamento, pelo paradigma da simulação.

Distinto da representação, que tem por referente o real, a simulação é em si o seu próprio sistema de garantia, pois não necessita de recorrer a recursos de objectos ou mundos reais. As imagens, contudo, abrangem uma grande amplitude de qualificações, indo desde as convencionais (usando códigos e géneros tradicionais) até aos altamente complexos, onde o termo *pósmoderno* tem vindo a ser usado para descrever/aceder à produção das imagens, assim como tem vindo a ser usado para descrever o conjunto de ideologias dos finais do séc. XX.



282. *Breath Generation Iago* (2005), ZetaStudios3D, <http://www.zs3d.com/index2.htm>.

Encontramos dissipada a ideia de que a superfície não contém significado nela própria (o que combate a ideia modernista da forma), afirmando que não existe apenas uma verdade, mas muitas verdades – onde a noção de verdade pura é uma mera ilusão.

Portanto, o pósmodernismo confere/obriga/impõe uma autoridade cultural ao pôr todas as assumpções debaixo de escrutínio, com o objectivo de mostrar os valores que fundamentam todos os sistemas de pensamento e assim de questionar as ideologias que com ele são vistas como naturais. Significando que a ideia de *autenticidade* está sempre a ser questionada pela produção do próprio pósmodernismo, enfatizando a ideia de um pluralismo e multiplicidade como ideia central da diferença. Focando-se num pluralismo e diversidade cultural, onde no discurso importa diferenciar o Asiático do Europeu, o Homem branco do Homem negro, enfatizando a diferença entre

⁹⁶ Baudrillard, Jean, «Objects, Images, and the Possibilities of Aesthetic Illusion», in Zurbrugg, Nicholas

os diferentes assuntos, enfatiza-se a questão da polissemia, onde cada palavra, cada coisa, cada imagem tem vários significados. Caminhamos no sentido da perda da ilusão. Ao tentarmos criar imagens cada vez mais “reais” (superando a própria realidade da representação nos seus efeitos, quer em termos de credibilidade, quer em termos de aparência), mais nos afastamos da realidade.

Quando vamos ao teatro, encontramos na representação/actuação, uma ilusão total e intensa [que para além de ser estética é física (cenário)], porque no seu conjunto ilude todas as presenças realistas substituindo o real pelo imaginário. A razão pela qual as imagens sempre funcionarão (no plano do imaginário) prende-se com o facto de serem abstracções do próprio mundo; transportam consigo toda uma ilusão que apresentam em duas dimensões (plano) o que se vê em três dimensões (real). Quando não deixamos a tecnologia ocupar o imaginário ao procurar-se uma transcrição/tradução objectiva – na procura de uma realidade que seja tão real quanto o real – perdemos esse tipo de ilusão da realidade, “It’s always by adding to the real, by adding the real to the real with the objective of obtaining a perfect illusion (that of the perfect realistic stereotype), that we kill profound illusion.”⁹⁷.

A ilusão que está presente nas imagens tradicionais é classificada, segundo Baudrillard (1997), como sendo uma ilusão “criativa” e como tal associada à imaginação, enquanto que a ilusão criada como imagens em 3D é uma ilusão “recreativa”, nas suas palavras, “It abolishes the game of illusion by the perfection of the reproduction, in the virtual rendition of the real. And so we witness the extermination of the real by its double.”⁹⁸. A realidade encontra-se não numa imagem, mas no conjunto de todas as imagens, o que ironicamente, acaba por reforçar a ideia de simulacro, pois são signos que realmente não tem, de forma evidente, uma presença verdadeira⁹⁹. Um simulacro não é a representação de algo, embora seja difícil distingui-lo do real, e pode ser considerado como sendo um “falso real” que pode potencialmente tomar o lugar do real. Através das imagens, com o artefacto da ilusão, conquistou-se a realidade, da mesma forma que se perdeu a sua relação com o real, “They are no longer the mirror of reality, they are living in the heart of reality - aliens, no more reflecting, but haunting reality - and have transformed it into hyperreality, where, from screen to screen, the only destiny of the image is the image itself. The image cannot imagine the real any longer, because it has become the real. It can no longer transcend reality, transfigure it, nor dream it, because it has become its own virtual reality.”¹⁰⁰.



283. Soldados com C2V-Simuladores (2005), Orlando (Army's Future Combat System).

(ed.), Jean Baudrillard: *Art and Artefact*, Londres: SAGE Publications, 1997, p.9.

⁹⁸ Zurbrugg, Nicholas, Id., p.10.

⁹⁹ O modo como as religiões criam os seus paradigmas através de imagens, está patente no interior dos seus templos. Veja no Capítulo I, desta tese, o ponto, I.1.1 *Descritiva (antiga medieval)*.

¹⁰⁰ Zurbrugg, Nicholas, *op. cit.*, p.12.

¹⁰¹ Levy, Steven, *Artificial Life: A Report From the Frontier Where Computers Meet Biology*, Vancouver:

III.3.1 A representação e a moral nos sistemas de Realidade Virtual

A revolução do virtual, protagonizada pela tecnologia digital, está prestes a transformar, não só os nossos modos de vida, mas, muito mais profundamente, a natureza da vida ela mesma.

Através da nossa capacidade de expansão de refazer o mundo com os produtos da nossa mente, como diz Steven Levy (1993), nós estamos a ponto de mudar o nosso conceito de realidade¹⁰¹. O produto está cada vez mais distante da experiência, e o mundo está assumindo uma qualidade que não se prende com a realidade, mas sim, e rapidamente, com uma nova realidade (embora com a preocupação de encontrar uma condição de verdade para as suas imagens - realismo visual). A realidade, que à falta de melhor, hoje, chamamos de virtual.

A teoria do mimetismo na arte, acolhida por Aristóteles e Platão, pressupõe, primeiramente, que a arte é em si, antes do que qualquer outra coisa, figurativa/representativa. Nesta ilusória situação, onde a imagem é necessariamente a tradução do real (no ocidente, quer a consciência, quer a reflexão, em torno das questões da arte, sempre permaneceram dentro dos limites gregos da arte como imitação verosímil da natureza, o que constitui, essencialmente, o fundamento de toda a arte quanto à representação), a forma é absolutamente distinta do conteúdo, porém como o conteúdo é essencial (paradigma do pós-modernismo), acaba por tornar a forma em acessória¹⁰².

Não obstante esta relação polarizada, entre forma e conteúdo, o indivíduo que usufrui das imagens/obras de arte nunca a confronta com uma reacção, em termos de aferição, puramente estética. Porém, é inadequado uma reacção moral a uma situação exposta numa obra de arte – pelo menos do mesmo modo que reagimos perante uma situação, da mesma índole, na vida real¹⁰³. Ao colocar-se a estética como um objecto da consciência reduzindo-a a um conteúdo particular, pode então pensar-se que uma obra de arte pode fazer distinção entre o estético e o ético, que levou Herbert Marcuse a dizer, "A arte não pode mudar o mundo, mas pode contribuir para a mudança da consciência e impulsos dos homens e mulheres, que poderiam mudar o mundo."¹⁰⁴



284. *Kirsten* (1997), Inez van Lamsweerde, C-print montado em plexiglass (99 x 86 cm).



285. *Baying* (1994), Paula Rego, série Dog Women (desenho sobre papel).

Vintage Books, 1993.

¹⁰² O conteúdo constitui o universo dos significados que são trazidos pelo modo como são expressos, e o universo dos significados deve ser, de algum jeito, constituído homologamente à forma de expressão. O universo do conteúdo não constitui apenas o universo de significados que preenchem as formas significantes que os vinculam, pois todo o significado, toda a unidade de forma do conteúdo, pode, por sua vez, tornar-se o elemento expressivo de outro conteúdo. Cfr., Eco, Umberto, *As Formas do Conteúdo*, São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

¹⁰³ Na obra de Paula Rego, encontra-se transversalmente, uma abordagem temática acerca do imaginário erótico feminino, onde as suas memórias, integradas em processos narrativos do mundo da infância, aparecem como um lugar lúdico de perversidade e algum humorismo. Na série "Dog women" (mulhercão) apresentada em 1992 na Marlborough Gallery, Paula Rego diz: "To be a dog woman is not necessarily to be downtrodden; that has very little to do with it. In these pictures every woman's a dog woman, not downtrodden, but powerful. To be bestial is good. It's physical. Eating, snarling, all activities to do with sensation are positive. To picture a woman as a dog is utterly believable.", in <http://library.thinkquest.org/17016/frames.htm> (acedido em 15 de Maio de 2004).

¹⁰⁴ Marcuse, Herbert, *A Dimensão Estética*, Arte e Comunicação, nº 11, Lisboa: Edições 70, 1981, p.42.

¹⁰⁵ Sontag, Susan, *Contra a Interpretação*, Porto Alegre: L&PM Editores, 1987, p.35.

Segundo Susan Sontag (1987), “Moralidade” significa um tipo habitual e crónico de comportamento (inclusive sentimentos e acções). Moralidade é uma forma de acções, de julgamento e sentimentos pelo qual reforçamos nossos hábitos de agir de certa maneira, que prescreve um padrão de comportamento em relação a outros seres humanos em geral (ou seja, para todos os que são reconhecidos humanos), entre os que conhecemos na realidade e em nossa imaginação... Moralidade é uma forma de acção e não um repertório particular de escolhas.”¹⁰⁵, o que a leva a considerar que certas obras de arte podem ser acolhidas com carinho, apesar de serem moralmente questionáveis, para cada um de nós em termos particulares, como no caso das filmagens propagandísticas nazistas, realizadas por Leni Riefenstahl¹⁰⁶, onde somos levados a apreciar o filme utilizando uma “condescendência estética”.



286. *Olympia* (1938), Leni Riefenstahl (Part I: Festival of the People) filme p/b.

Na apreciação das obras de arte as questões que se prendem com a realidade, em termos de experiência vivida, devem sempre ser vistas com uma certa distância, uma vez que a própria obra necessita limitar não só a intervenção sentimental, como também a participação emocional que sucede quando, quer observador quer artista, estão afectados pelo tema. Aquilo a que José Ortega y Gasset chamou, em 1924, de desumanização, caracteriza-se, numa obra de arte, por fundamentar uma distância, uma artificialidade, que por si remete a obra para o plano da ilusão e não da imitação, no afastamento que aproxima, uma vez que ao superar (ir além de), transporta consigo uma forma de entender o problema. Pois segundo a forma como José Ortega y Gasset (1991) realçou em *A Desumanização da Arte*, sempre que existe uma preocupação com o teor do conteúdo humano nas obras de arte coloca-se, em princípio, uma situação incompatível com o julgamento estético.



287. *La Sainte Face* (séc. XVII), Philippe de Champaigne (1602-1674), óleo sobre tela (36,5 x 28 cm).

O desconhecido sempre foi e é, para nós humanos, uma fonte de inspiração para a produção de imagens¹⁰⁷, e a tecnologia digital, grande protagonista na revolução que se opera na nossa sociedade¹⁰⁸, transformou

¹⁰⁶ Ela fez uma curta-metragem do rally realizado em Nuremberg, numa festa nazi, conhecido como *Victory Of Faith* em 1933. No ano seguinte foi-lhe encomendado um filme do mesmo rally em 1934, conhecido como *Triumph Of The Will* (1935), que tem sido descrito como uma “obra-prima do Nazi”. Igualmente famoso, mas considerado muito menos político, é o documentário feito aquando dos Jogos Olímpicos realizados em Berlim em 1936 *Olympia* (1938). Apesar de como Susan Sontag afirma ela mesma, que pesar de ser um filme altamente bem sucedido, não deixa de ser propagandístico, e na sua concepção demonstra que a realizadora não podia ter um conceito visual e estético independente da propaganda. Estas palavras contrariam inclusive as palavras da própria realizadora... mas a relação que se estabelece na chegada a Nuremberg de avião por Hitler, como a chegada através dos céus por um Deus, chegando para se reunir ao seu povo, onde se focando as expressões de surpresas/expectantes dos transeuntes, em paralelo com a música Wagneriana a histeria da multidão com os braços estendidos em direcção a Hitler, tem tanto de fascinante esteticamente com de horripilante enquanto propagandístico.

¹⁰⁷ É comum os historiadores da arte, em que essencialmente me apoiem na elaboração desta tese – Gombrich, Janson, Argan, René Huyghe, Lúcia Pinto, Herbert Read – partilharem a ideia de que a origem da arte se encontra na capacidade de as imagens fornecerem poderes mágicos de adivinhação quanto ao desconhecido, tendo em si propriedades protectoras.

¹⁰⁸ O digital pode ser pensado como sendo uma marca cultural na medida em que inclui/abrange, quer os artefactos (objectos produzidos), quer os sistemas de significação e comunicação que demarcam claramente a nossa forma de vida contemporânea. No discurso de uma cultura digital encontramos duas formas interligadas de creres (acreditar): uma parte de facto de que este tipo de cultura representa uma

a imagem num meio que pode realçar o nosso conhecimento e consciência do mundo (expandindo o nosso campo de experiências/fantasias).

Posta como um sistema de protecção ao desconhecido, segundo Kevin Robins (1996), a tecnologia é vista como uma resposta ao medo, particularmente a que se que direcciona à imagem, facilitando uma separação um desligar do real, onde a visão se converte em algo que se separa da experiência, fazendo com que o real assuma uma propriedade/qualidade ilusória (simulação), criando uma certa desconfiança dos meios tecnológicos pela sua capacidade de "disfarce", "Reality is no longer represented, but is simultaneously modelled and mimicked. Through this process of simulation, the whole question of accuracy and of authenticity becomes not simply problematical, but apparently, at least, anachronistic and redundant."¹⁰⁹.



288. Dolly e Bonnie (1998), Clones.

O problema não é se somos capazes de nos posicionar a uma certa distância dos princípios do medo da nova realidade, mas se podemos alguma vez estar em concordância com um mundo que nós já não cremos como real, um mundo exterior cuja realidade tem vindo a ser escondida/alterada/manipulada progressivamente.

Pelo facto das imagens digitais transportarem na sua essência uma mutabilidade, o que levou William Mitchell (Mitchell, 1994) a classificar esta era como sendo pós-fotográfica, elas já não proclamam descrever o mundo, mas de forma auto-reflexiva explorar o processo da representação fotográfica livre da indexação do mundo. Assim, segundo Rosalind Krauss (1999)¹¹⁰, a fotografia pósmoderna não apenas renega os seus significados objectivos, deixando-os abertos à interpretação subjectiva e criativa, complicando a tarefa de diferenciar entre o original e a cópia¹¹¹, mas renega também a diferença entre realidade e simulacro.

As imagens aparelhadas tem vindo a tornar-se, cada vez mais, mais maleáveis e em termos digitais a sua manipulação técnica permite alterar-lhe qualquer coisa (onde apenas à uma década atrás era tarefa reservada a profissionais, hoje qualquer utilizador amador pode fazê-lo em sua casa). Razão pela qual Baudrillard (1984)¹¹², à luz do simulacro, descreve

ruptura decisiva; a outra acredita que deriva e é determinada pela existência massiva de tecnologia digital. A tecnologia digital é um produto da cultura digital "technology is a product of digital culture, rather than vice-versa. As Gilles Deleuze points out, "the machine is always social before it is technical. There is always a social machine which selects or assigns the technical elements used". Digital refers not just to the effects and possibilities of a particular technology. It defines and encompasses the ways of thinking and doing that are embodied within that technology, and which make its development possible. These include abstraction, codification, self-regulation, virtualization and programming." - Gere, Charlie, *Digital Culture*, London: Reaktion Books, 2002, p.13.

¹⁰⁹ Robins, Kevin, *op. cit.*, 1996, p.41.

¹¹⁰ Krauss, Rosalind, «A Note on Photography and the Simulacral», in Winter Squiers, Carol (ed.), *Over Exposed: Essays on Contemporary Photography*, Nova Iorque: New Press, 1999, pp.169-182.

¹¹¹ Digitalmente não é possível distinguir o original da cópia, uma vez que a cópia digital não é se degrada em termos qualitativos, e é absolutamente idêntica a todas as versões que se fazem reproduzir do original. A cópia da imagem numérica não é obtida através de processos de reprodução/gravação mas sim através de modelos matemáticos que transcrevem sempre da mesma forma de superfície em superfície digital.

¹¹² Baudrillard, Jean, «The Precession of Simulacra», in Wallis, Brian (Ed.), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, New York: The New Museum of Contemporary Art, 1984, pp.253-281.

¹¹³ Youngblood, *op. cit.*, 1989, pp.8-20, p.18.

a cultura contemporânea como um fluxo contínuo e imaterial de imagens comprometidas/penetradas pelos mecanismos do capitalismo – imagens que não se reportam à realidade e regimes mediatizados da visão, colonizando cada aspecto das nossas vidas, onde parece não haver muito espaço para uma intervenção artística frutífera.

O “desencanto” cultural de Baudrillard, tem vindo a ser criticado e substituído pelo furor e pela forma hilariante, acerca das novas possibilidades em termos de uma apologia de uma cultura do simulacro, por Gene Youngblood (1989), “Only a tradition bound to the precious object as commodity would find problematic the replacement of “reality” by “simulacrum of simulations”. For those who conspire in electronic visualization the issue is not a return to some “authentic” reality but the power to control the context of simulation. The fear of “losing touch with reality”, of living in an artificial domain that is somehow “unnatural”, is for us simply not an issue, and we have long since elected to live accordingly. What matters is the technical ability to generate simulations and the political power to control the context of their presentation. Moralistic critics of the simulacrum accuse us of living in a dream world. We respond with Montaigne that to abandon life for a dream is to price it exactly at it worth. And anyway, when life is a dream there’s no need for sleeping.”¹¹³.

A nova essência que se encontra no digital já não passa por uma tentativa de aproximação ao real, mas por ser uma nova realidade. Já não esperamos provar que não é real, mas sim aceitar que pode não ser real e isso não afecta a credibilidade da imagem porque ela não se debate com esses princípios – o facto de a imagem ter perdido o referente acabou por reforçar a sua autonomia – “We habitually think of the world we see as “out there”, but what we are seeing is really a mental model, a perceptual simulation that exists only in our brains. That simulation capability is where human minds and digital computers share a potential for synergy. Give the hyper-realistic’s simulator in our heads a handle on computerized hyper-realistic simulators and something very big is bound to happen.”¹¹⁴

Apesar de termos hoje como dado adquirido, de forma mais ou menos evidente, que a tecnologia é parte integrante na produção das imagens, tal situação, levanta problemas morais. Designadamente, o direito do autor de reivindicar a respectiva paternidade e assegurar a genuinidade e integridade da obra opondo-se a qualquer mutilação, deformação ou outra modificação, mesmo na preparação dos arquivos, em que decisões de preservação da ordem da “verdade dos factos”¹¹⁵ se vêm confrontadas, através das próprias imagens, com a ideia da manipulação imposta pela réplica, “The continuous spatial and tonal variation of analogue pictures is not exactly replicable so such images cannot be transmitted or copied without degradation. Photographs of photographs,



289. *Pretty Flamingos* (2005), Kelvin Hughes, imagem digital.

¹¹⁴ Rheingold, Howard, «What’s the Big Deal About Cyberspace?», in Laurel, Brenda (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Boston: Addison-Wesley, 1990, p.450.

¹¹⁵ A verdade dos factos é colocada aqui como um factor de correspondência, que não se coloca apenas em termos de tradução do real, mas da preservação da identidade do original.

¹¹⁶ Mitchell, William John, *op. cit.*, p.6.

photocopies of photocopies, and copies of videotapes are always of lower quality than the originals, and copies that are several generations away from an original are typically very poor.”¹¹⁶.



290. Ann-Cath & Roos
in Balenciaga (1999),
Inez van Lamsweerde,
imagen digital.

As imagens analógicas quando confrontadas com a necessidade de serem arquivadas, sofrem hoje uma forte pressão do scanner. A primeira forma de pensar em arquivar estas imagens indicia todo um processo de digitalização e como tal fortemente acompanhadas pela ideia de manipulação. Na verdade uma imagem digitalizada é uma imagem que está obrigatoriamente recontextualizada, na medida em que a sua conversão a dígitos lhe atribui novas propriedades.

De um modo alargado, qualquer imagem digital que hoje nos seja apresentada, ou produzida por meios digitais, e que tenha por designação “documentário” ou “fotojornalismo”, automaticamente faz com que nos ponhamos na defensiva, no que diz respeito à sua integridade e autoria. O mesmo já não acontece, do ponto de vista da preservação do conteúdo das imagens analógicas ou digitais, quando falamos de objectos artísticos – sejam ou não objectos fixos, multimédia ou interactivos. Pois neste caso, o uso de imagens, sejam elas analógicas, de síntese pura ou ainda composições/montagens digitais (usando ambas as fontes), são integradas em função do seu conteúdo, com mais ou menos relevância para os conteúdos do próprio produto final em causa (a obra), e como tal, não é questionado o seu valor de “verdade”.

O sentido para o qual apelam estas imagens já vai em direcção à autoria do projecto, ao qual estas estão associadas, inclusive apontam para uma nova situação, onde se começa realmente a dissolver os conceitos de original, único, singular e até de criação/autoria¹¹⁷. Esta diluição de, digamos, “fronteiras” (linha que delimita um território e ao mesmo tempo fixa a sua amplitude), é cada vez mais evidente entre disciplinas¹¹⁸ que até então nem sequer era possível pensar em contacto.

William Mitchell (1994), procura testemunhar, usando a imagem fotográfica, que de algum modo o aparecimento da imagem digital pode ser vista como um meio para demonstrar como é um beco sem saída procurar-se nas imagens a reconstrução do mundo que temos por visível (desconstruindo a ideia da imagem fotográfica como objectiva e certa).

¹¹⁷ A alteração do desígnio de autor pode ser complementada em termos da transformação do papel autoral. Falar-se de autor era falar-se de um conceito concreto que se orientava pelo fazedor da obra: um autor era alguém que fazia (onde cada *métier* tinha em si a forma do seu fazer – o escritor escrevia o livro, etc.). Roland Barthes no seu ensaio «La Mort de l'Autre» demonstra que um autor não é simplesmente uma pessoa, mas um assunto constituído social e historicamente. Veja-se, Barthes, Roland, *Le Bruissement de la Langue*, Paris: Seuil, 1984, pp.61-67. Leituras à volta do mesmo assunto podem ser encontradas nos seguintes autores: Michele Foucault – 1979, “What is an Author?”, em “Textual Strategies Perspectives”; e Célia Lury – 1992, “Popular Culture and the Mass Media”, em “Social and Cultural Forms of Modernity”

¹¹⁸ A pintura (enquanto imagem) foi em si uma prática que por natureza da sua relação com a superfície (extensão bidimensional) se afastava da escultura (espaço tridimensional), onde a componente da relação entre a matéria e o espaço envolvente era suficiente para designar uma e outra disciplina como fazendo parte de um corpo de exploração artística, mas com fronteiras pertinentemente definidas.

¹¹⁹ No Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, onde coabitam três cursos (*Design*,

Através do uso de software de autoria, que insere na sua formulação a “manipulação digital”, somos levados, em questão de minutos, a um campo interminável de opções onde a recombinação e alteração de elementos da imagem são, sem sombras de dúvidas, a matéria preferida pelos departamentos de marketing deste tipo de software. Levantando questões que proporcionam uma certa confusão nas designações das próprias disciplinas, enquanto programa orientado para o ensino das práticas criativas, que se ocupam dos aspectos inerente à criação e formação, nomeadamente de designers¹¹⁹, “The professional image-editing standard Adobe® Photoshop® 7.0 software helps you work more efficiently, explore new creative options, and produce the highest quality images for print, the Web, and anywhere else. Express your creativity. Photoshop 7.0 lets you experiment freely without sacrificing precision - or editability. Enjoy unlimited creative options • Sophisticated painting tools including brushes that simulate natural media • Industry-standard pen tool for precision drawing • Pattern Maker to generate background textures automatically • Layer effects for instant - and editable - effects • Layer styles to apply multiple effects instantly • More than 95 special effects filters • Liquify tools and Turbulence brush to distort images with precision.”¹²⁰. O objectivo nunca é encontrar um consumidor final com formação adequada na área da criatividade gráfica/plástica, pois pelo facto de haver toda uma possibilidade, por mais que ilusória, de interacção, escolhendo os seus próprios caminhos, activando os seus próprios filtros, eles – consumidores “pseudo criadores” – são levados a pensar que participam numa nova construção de significado, como se pode observar nas palavras de Ruy Sardinha Lopes, “O «modelo conversacional» das imagens eletrônicas, longe de propor urna nova praxis, dá ao usuário a ilusão de participar da comunidade dos experts, revivendo, desta forma, o mito do sujeito burguês singular e autodeterminado.”¹²¹.

Com certeza que ninguém contesta o quanto de interactivo existe na leitura de um livro, numa ida ao cinema e muito menos ainda na visita de uma exposição de artes plásticas. De facto, interagir é algo que os humanos fazem constantemente e os computadores são a extensão por excelência dessa qualidade. No entanto este comprometimento do termo *interacção* com as novas tecnologias acaba por sub-repticiamente ocupar uma



Novas Tecnologias da Comunicação e Musica) a configuração do curso de *Novas Tecnologias da Comunicação* tem levantado uma certa confusão nas empresas da região, uma vez que quando necessitam de criativos, estas não têm sido capazes de distinguir entre as aptidões de um aluno que tenha sido formado por Design ou por este outro curso. Assunto discutido na *Intraconferência* do grupo de *Design*, realizada entre dias 19 e 20 de Outubro de 2004 que tem os temas agrupados no site da Universidade, http://elearning.ua.pt/webapps/portal/frameset.jsp?tab=courses&url=/bin/common/course.pl?course_id=937_1 (acedido em 25 de Outubro de 2004)

¹²⁰ <http://www.adobe.com/products/photoshop/overview.html> (acedido em 10 de Dezembro de 2002)

¹²¹ Lopes, Ruy Sardinha, «A Cultura Táctil e as Imagens Electrónicas», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, p.362, pp.359-364. O autor entende por «modelo conversacional» a capacidade que as imagens digitais têm de serem totalmente penetráveis, e como tal uma «manipulabilidade até então impossível».

¹²² Veja-se o sub-ponto «As demonstrações de perspectiva de Ames» do Cap. «X Arte e realidade», do livro

posição determinante nas nossas concepções acerca da acção inerente à interactividade, remetendo tudo o que é anterior às novas tecnologias como que para uma ala do passado onde até parece que as coisas se passavam de forma não-interactiva (no sentido de pobre e sem acção).

Na verdade, o mais que nós vemos hoje em dia em grande parte dos produtos que procuram arrebatam para si a designação de interactivos, no sentido da presumível acção da interactividade, não passa da conclusão da necessidade da existência de um monitor que deve ser colocado em frente ao utilizador. Este sentado numa cadeira (esta quer-se confortável) e com um rato na ponta dos dedos para então estarmos prontos para a acção (entenda-se a acção como um excessivo exercício repetitivo do indicador a clicar sistematicamente em botões/links).

O que basicamente permitiu a explosão/divulgação desta forma de comunicar foi na verdade o uso generalizado do comum CD-ROM. Com a sua estrutura verdadeiramente diferente dos meios tradicionais (livro, cinema, etc.) veio permitir o desenvolvimento de um distinto meio de divulgação. A edição neste novo meio envolve toda uma prática de selecção, corte, combinação, justaposição e reorganização da narrativa. Através dos terminais comuns de acção (rato, teclado ou ecrã), o produto oferece uma escolha não-linear, de acesso ao conteúdo (diferenciada da de um livro ou uma peça de teatro, etc.), que poderá por isso ser verdadeiramente chamado de indício de interacção.

Durante a década de 90 deu-se um desenvolvimento acelerado de produtos informáticos que sistematicamente faziam uso da designação *multimédia*. Na sua interpretação mais comum, a ideia do produto multimédia está impregnada do facto que lhe permite integrar todo o tipo de informação (visual, sonora e textual), a qualquer momento e em qualquer suporte (ecrã de computador, televisão, projecção, etc.).

De facto, a sua definição é mais restrita, pois não só é necessário que toda a informação esteja disponível sobre um mesmo suporte, como esta esteja organizada debaixo da orientação/programação de um programa que lhe dá forma. E para que faça sentido a sua aplicabilidade é fundamental a existência da interacção, que qualifica os materiais, os programas ou as condições de exploração que permitem as acções recíprocas em forma de diálogo com o utilizador na qualidade de executor da acção em tempo real na confrontação com os aparelhos que lhe dão corpo. Primeiramente através do CD-ROM, depois com o DVD-ROM e com a programação que lhes está associada, permitindo a integração de informações multimodais disponíveis de forma interactiva.

Pela sua componente de interacção, o termo multimédia geralmente transporta consigo uma ligeira confusão, do nosso ponto de vista, com aquilo que se aplica na cultura de redes, uma vez que aqui deve aplicar-se o termo de forma reservada pela condição de dependência.

Temos por um lado, o *on-line* inerente às redes (internet) do qual depende toda a interacção, e por outro lado, o *off-line* que se associa directamente

aos produtos de multimédia, que não necessitam da componente on-line para se concretizarem. Porém esta componente *on* e *off* cruzam-se e complementam-se variadíssimas vezes, o que caracteriza o meio em que estão inseridas, ou seja, a apologia do numérico. Pode ser constatada a operatividade da ideia que aqui apresento em diversas obras, mas queria fazer citação particular do CD-ROM *Immemory* (1997), onde se convida o utilizador a explorar a própria memória do seu autor, o realizador Chris Marker, ao navegar-se por entre uma imensa colecção de fotografias, onde todavia se apresenta uma reflexão que implementa a discussão levantada no capítulo anterior desta tese, durante todo o ponto *II.2 De que nos falam as imagens*, que se aproxima do processo individual da constituição do museu imaginário (Malraux, 1940).

Este estado de acção ("inter") poderá ser definido pela palavra convergência.

Senão vejamos: perante um programa de TV a nossa atitude é absolutamente passiva (não é forçosamente mau...), do tempo de leitura até à música da peça em questão, se for caso disso, somos levados a reflectir, se disso tratar o programa, em torno do que foi planeado pela equipa de produção. Somos postos em condição de meros espectadores, neste caso telespectadores, que nos remete para uma situação passiva. Enquanto que perante os produtos multimédia (interactivos), o termo que usamos é, para além de espectadores, utilizadores.

É aqui que se começa a desenhar a grande diferença.

Não obstante, estes aspectos levantados que compreendem uma relação entre o consumidor e o utilizador de forma a interferir no seu processo criativo, são efectivamente sintomáticos de uma postura diferente.

Nada acontece se não for o utilizador a fazer a acção acontecer e por consequência o programa avança ou não avança (porém, é obvio que qualquer produto, desde sempre, esteve e está circunscrito por uma multiplicidade de decisões *à priori*, no entanto, nem todas as direcções podem ter sido previstas nas possibilidades que foram desenvolvidas pelas equipas de guionistas, designers e programadores, onde o objectivo funciona como nos meios tradicionais, ou seja, aplica-se a um público alvo).

Esta situação paradoxal, que chama interacção a algo que só acontece se uma das partes quizer, poderia ser alterado pelo uso da palavra convergência, pois o programa está programado para sermos nós, utilizadores, a programar a acção independentemente da capacidade da equipa de produção. E nós só interagimos se a equipa de produção do produto deixou inerente, na programação do mesmo, essa capacidade de resposta.

Portanto, ou há uma convergência de acções, que formam na sua integração, completando-se, uma interacção, ou não se dá interacção alguma.

A imagem é, nos sistemas tradicionais de representação, uma tradução bidimensional, como já visto acima que Capítulo I desta tese, e portanto abstracta. Na medida em que, as imagens são representações emprestadas



292. *Immemory* (1998), Chris Marker, projecto CD-ROM.

do mundo real, que vive em três dimensões (altura, comprimento e profundidade – espaço e volume físico), e pelo facto de as representações o passarem a duas dimensões (altura e comprimento – o plano), já é em si uma abstracção, que opera de forma persuasiva, uma *ilusão* (esta ilusão acontece no domínio da criatividade do próprio observador, pois espera por este para se realizar, e usa de um modo, quase poético e ingénuo, a nossa crença, onde joga de forma “convvincente” com a nossa fragilidade perceptiva¹²²).

Enquanto sistema de imagens a RV impõe-se a título de novo médium/meio, quer como veículo de entretenimento quer como forma de expressão artística. Tem um potencial que alicia, quer aos cientistas quer aos artistas interessados na tecnologia, mais do que ferramenta como meio, o que leva Peter Weibel (2004) a rejeitar a obra de arte enquanto produto, procurando e relevando a obra como processo que se evidencia pela ferramenta– conjunto de regras a serem aplicadas – argumentando, “Classical aesthetics differentiates between the tool (Ger. : Werkzeug) and the work of art (Ger. : Kunstwerk). On the one side there are tools and rules governing their use, on the other is the work of art. In a hierarchical structure, the result of this process - the product - is placed above the operation of the tools and the rules according to which they are used. The product is the actual art. While the aesthetic rules are still conceded a certain role, the tools occupy the lowest position in the hierarchy. In my theories and my artistic work I have always opposed this hierarchy. I place the tool on a level with the work itself.”¹²³.



293. *Observation of the Observation: Uncertainty* (1973), Peter Weibel, instalação.

Geralmente vê-se a noção de RV associada à ideia fantasiada que permite fazer qualquer coisa, e por conseguinte vemos o desejo de construir uma máquina/computador capaz de proporcionar um espaço passível de ser transformado naquilo que seja o desígnio do seu criador.

Que tipo de considerações estão envolvidas na construção deste tipo de espaços? Como sabemos existem, plenamente desenvolvidos e bem sucedidos, alguns meios/médium, que vão desde a televisão, ao cinema passando pelo teatro, que se ocupam essencialmente em nos apresentar mundos fantasiosos. Estes meios/médium permitem ao observador ver o mundo como sendo um local onde a vida acontece, sempre em termos de uma estrutura dos eventos retratados, no sentido de que uma história é contada. A história (narracção) transporta consigo uma intensidade e dá significado ao mundo retratado, o que acaba por representá-lo de forma efectiva, emocional e com estilo. As técnicas cinemáticas e narrativas encontram-se altamente desenvolvidas na arte de conceber e apresentar tais mundos. Em cada um destes meios/médium tradicionais, cada um dos aspectos apresentados é decisivo pelo que permite o autor afectar o observador de forma emocional e/ou intelectual. Na falta de qualquer um

de Gregory, R.L., *Olho e Cérebro: Psicologia da Visão*, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977, pp.174-178.

¹²³ Weibel, Peter, (session 2) «Some Notes on the Aesthetics of the Tool [werk | zeug]», in *Algorithmic Art. From Cézanne to the Computer*, Weibel's seminar online, organized by UNESCO and MECAD/ESDi, realizado durante o mês de Junho de 2004, do qual fui participante.

¹²⁴ Mitchell, William John, *op. cit.*, p.118.

deles, o autor depara-se com uma grande dificuldade em conseguir um mundo rico e significativo, ou seja, a ilusão de que poder fazer qualquer coisa, em termos emocionais e/ou intelectuais, assenta as suas estruturas chave na implicação da visão. Mas no caso das *imagens virtuais*, que tentam “reproduzir” um mundo com propriedades semelhantes ao nosso onde o objectivo é fazer com que entremos dentro da própria imagem estamos perante um outro tipo de ilusão (já desenvolvida no ponto anterior, em função do que argumenta Baudrillard, que se poderá chamar de “mais perfeita”, essencialmente através de artefactos como os “*Head Mounted Displays*” ou as “*Data Glove*”) “Sometimes the point of image synthesis is to get the image to match the world, sometimes it is to get the world to match the image, sometimes it is to predict what the world will be like at some moment in the future or to show what it might have been like if history had taken a different turn, and sometimes it is just to produce a convincing portrayal of a purely fictive place.”¹²⁴.

Temos contudo, de uma forma geral, um pré conceito sempre que falamos de *virtual* uma vez que logo associamos o termo a algo que não seja real, ou dito de outra forma, que se refere a algo que está apenas no nosso imaginário. Outro pré conceito encontra-se quando falamos de representação e tecnologia, encostando a noção de imagens virtuais de forma sistemática à tecnologia digital. As imagens virtuais que são construídas na nossa era, diga-se do digital, são compostas através do uso de fontes digitais e analógicas (a fotografia desde o seu início transporta consigo a noção de manipulação e por essa razão a sua virtualidade enquanto afirmativa do seu referente¹²⁵).

Realidade Virtual, enquanto termo, foi cunhado por Jaron Lanier, “In the late 1980s, Jaron Lanier was the first to start attaching the label “virtual reality” to interactive computer-generated three-dimensional immersive displays. With several collaborators, he put together the first fully immersive system of the type that has since come to be widely identified with VR: head-mounted display, bodysuit, and glove. This became the first commercially available VR system and was soon followed by an in-



294. *Inter Dis-Communication Machine* (1993), Kazuhiko Hachiya, instalação interactiva.

¹²⁵ No caso de Alexander Gardner (1821-1882) e da sua fotografia mais famosa “*Home of a Rebel Sharpshooter*” (1863), onde se verifica uma manipulação do corpo (foi movido) para dar ênfase à cena, Cfr., Mitchell, William John, *op. cit.*, pp.43-44; assim como <http://memory.loc.gov/ammem/cwphtml/cwpcam/cwcam3a.html> (acedido em 11 de Março de 2004). “This analysis is based upon the pioneering work of the historian William Frassanito in his book *Gettysburg: A Journey in Time* (New York: Charles Scribner’s Sons, 1975, pp.186-192). Frassanito studied six photographs of this dead soldier made by the photographers Alexander Gardner and Timothy O’Sullivan at the Gettysburg battlefield in July 1863. Geographic features place four of the six photographs at the southern slope of Devil’s Den (top) and two at what Gardner called the “sharpshooter’s den” (bottom). Frassanito argues that the original location of the body was the southern slope of Devil’s Den, suggesting that the soldier was probably an infantryman, killed while advancing up the hillside. After taking pictures of the dead soldier from several angles, the two photographers noticed the picturesque sharpshooter’s den -- forty yards away -- and moved the corpse to this rocky niche and photographed him again. A blanket, visible under the soldier in another version of the sharpshooter’s den image (not shown here), may have been used to carry the body. The type of weapon seen in these photographs was not used by sharpshooters. This particular firearm is seen in a number of Gardner’s scenes at Gettysburg and probably was the photographer’s prop. The amount of time expended photographing this one body indicates that this may have been one of the last bodies to be buried and Gardner may have felt that he was running out of subjects.”

¹²⁶ Schroeder, Ralph, *Possible Worlds: The Social Dynamic of Virtual Reality Technology*, Boulder: Westview

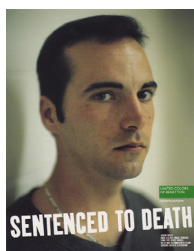
novative system in which two users could jointly experience the same environment, Reality Built For Two or RB2.”¹²⁶. Deste modo descreve a forma como os utilizadores experimentam os mundos produzidos pelos computadores, onde os sistemas incorporam imagens geradas por computadores assim como analógicas, som e sensores, colocando o utilizador em contacto físico, de forma directa, em *looping* (emitindo informação para e recebendo da tecnologia), com o mundo que se simula. Em vez de se apresentar um mundo através, apenas, de imagens e sons (cinema) os sistemas de RV procuram criar uma experiência “completa” para o utilizador onde este sente fazer parte a todos os níveis sentidos, fisicamente incorporado, do mundo apresentado.

Todas as formas de representação, desde a pintura até ao cinema, sempre mudaram o modo de nós vermos o mundo, mas nunca deixaram de perceber/definir o espaço como sendo algo material e físico. De acordo com as leis cartesianas, definidas por René Descartes, o espaço físico é tridimensional podendo como tal ser medido matematicamente pelo uso das coordenadas x, y e z. Na RV o espaço que existe opõe-se a esta forma tradicional, pois a relação com espaço é meramente conceptual, provocando uma mudança dramática (só necessita de disponibilidade mental) na própria forma de representação da imagem que desde sempre operou a duas dimensões.

Sempre que uma tecnologia interfere no modo de produzir imagens, e pelo facto nos faz entrar numa nova dimensão criativa, provoca um paradigma interferindo automaticamente na ideia que tínhamos de realidade, fazendo com que esta se altere/desloque.

A fotografia teve perturbantes implicações perante aquilo que nós tínhamos como real, e ao expor aquilo que não éramos capazes de ver (a velocidade, o espaço do micro e macro cosmos, etc.), acabou por nos empurrar para uma situação tal que acreditamos, a dado momento, que o que captuava era mais real do que a realidade que nós captávamos¹²⁷.

Neste momento somos levados a pensar que a imagem pode, integralmente, tirar o lugar do real e recriá-lo. Por consequência, é já hoje um lugar-comum a ideia de que vivemos numa cultura da simulação. Os pensamentos de Baudrillard, no que diz respeito aos simulacros e simulações, colocam-nos perante imagens/modelos reais sem referente/origem na realidade. As imagens proliferam sem significado e são consumidas sem mediatizar a realidade. O sistema das imagens está de tal modo comprometido consigo próprio que já não necessita da realidade para lhe atribuir autonomia ou autoridade. Na verdade a realidade é hoje para nós mais uma questão de imagem do que outra coisa qualquer¹²⁸.



295. *Communication*
Benetton, Printemps-Été
(2000), Oliviero Toscani.

Press, 1996, p.23.

¹²⁷ Osip Maksimovic Brik (1888-1945), que foi um dos mais importantes membros da escola formalista Russa, arguiu que a fotografia, longe de ser um mero afazer mecânico-manual, encontrava-se em posição de superar a pintura enquanto meio indicado para representar a realidade. Veja-se Brik, Osip Maksimovic «Photography versus painting», in Harrison, Charles & Wood, Paul (Ed.), *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Oxford: Blackwell Publishers Ltd, 1996, pp.454-457.

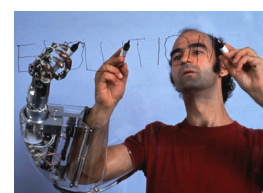
¹²⁸ Quando São Tomé (Apóstolo que duvidava de Jesus e ficou conhecido como o incrédulo. Autor do “Quinto Evangelho” que foi mandado queimar pela Igreja Católica) disse “ver para crer”, com certeza que não estava ciente do quanto o nosso “crer” realmente iria um dia ficar tão dependente do “ver”.

¹²⁹ Lévy, Pierre, *O Que é o Virtual?*, col. Cibercultura, nº 3, Coimbra: Quarteto Editora,, 2001, p.15.

A realidade quando integrada nos sistemas de RV, é tratada em forma de uma presença tangível, uma ausência de uma existência, uma mutação, que leva Pierre Lévy (2001), a insurgir-se contra a ideia do virtual enquanto oposto ao real, "O virtual tem tendência para se actualizar sem, contudo, passar à concretização efectiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em rigor filosófico, o virtual não se opõe ao real, mas ao actual: virtualidade e actualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes."¹²⁹. Tudo o que conhecemos e damos pelo nome de "imagem virtual" está fortemente associado a toda uma cultura de carácter ocidental, que procura no novo uma justificação para novas utopias, o que faz com que Kevin Robins (1996) apelide a situação de "tecno-fetiche", pois a máquina é vista como um símbolo enumerador de uma razão onipotente e onipresente, "What is immediately striking about it is the feeling of euphoria and the sense of omnipotence that these new technologies can arouse."¹³⁰. O que é criado/desenvolvido, em termos de espaço virtual, não é mais do que uma lógica matemática, que organiza e sistematiza informação onde a imagem tem um "papel platónico" de verdade, algo que nunca se concretiza, "We gaze in fascination upon these digital simulacra: they possess an "aura" precisely because they are simulacra, vivid chimera of a new kind of eidetic vision. They refer to nothing outside themselves except the pure, "ideal" laws of nature they embody. They have that "quality of distance" no matter how many degrees of manipulative freedom we have over them, because they exist in the dematerialised territory of virtual space."¹³¹.

A RV é pois o culminar desta tendência do homem querer substituir o mundo (todas as técnicas de representação no fundo concluem para este pensamento), assim como o pós-modernismo se concentra à volta da problematização da realidade¹³². Mas de que realidade estamos nós a falar? Segundo Robert J. Stone, "The terms "virtual" or "artificial reality" refer to the computer generation of realistic three-dimensional visual worlds in which an appropriately equipped human operator can explore and interact with graphical (virtual) objects in much the, same way as one might in the real world."¹³³. Realidades sempre existiram, agora estamos só perante mais uma e por isso é que Kevin Robins (1996) a define como um "micro-mundo", em todos os sentidos, até ficcionando o que esperamos: a criação de uma ligação directa ao nosso sistema nervoso eliminando dessa maneira o interface. Desse modo, ao sonharmos eliminar o interface acabamos por reflectir o desejo de se criar uma perfeita simbiose entre a tecnologia e o seu usuário¹³⁴.

Realmente a RV é um espaço que se concretiza na mente e como tal pode ser dotado de toda uma ordem à medida do seu criador. Partindo



296. Ping Body (1996), Ste-larc, performance/interacção homem/máquina.

¹³⁰ Robins, Kevin, *op. cit.*, 1996, p.38.

¹³¹ Youngblood, Gene, *op. cit.*, 1989, p.15.

¹³² Cfr., Lash, Scott, *Sociology of Postmodernism*, Londres: Routledge, 1990.

¹³³ Stone, Robert J., «Virtual Reality in Telerobotics», in *Computer Graphics*, Pinner: Blenheim Online, 1990, p.32.

¹³⁴ Kevin Robins (1996) alerta para a sedução que tal situação cria na indústria do entretenimento, que vê na concretização da substituição da interface imagem o seu "sonho".

¹³⁵ Ele descreve uma comunidade virtual tão real do mesmo modo que a realidade física e que preza pelos

daí, desenvolve-se um mundo lógico e com regras simples onde tudo está previsto e por consequência será mais funcional. Mas não será este o mundo que tanto abominamos? A lógica, quando estruturada e entendida, é a coisa mais entediante do mundo. E o mundo da RV ou se torna caótico ou não tem grande interesse para as almas exploradoras – daí a “*World Wide Web*” ser um espaço cheio de possibilidades e com uma vida própria, onde toda a parafernália de possibilidades acaba por de algum modo dissolver os limites da identidade, onde é comum um indivíduo transformar-se/mutando-se enquanto navega (quantos de nós temos dificuldades, inclusive, em fixar todas as passwords dos vários registos que vamos fazendo consoante os nossos passos na internet). São tudo novas identidades móveis, de exploração, mas não deixam de ser identidades banais (todos, particularmente em Portugal através do poeta Fernando Pessoa, já muito antes da revolução da internet, tínhamos em nós a sede do anonimato, do heterónimo e até do pseudónimo – que é uma forma de jogar às escondidas dos “grandes”). A coisa realmente diferente é a forma através da qual isso acontece, a tecnologia. E esta é um meio fantástico para aquilo que Howard Rheingold (2000) acredita ser o local ideal para a natureza humana viver a sua criancice¹³⁵.

Ora, a tecnologia está altamente revestida de fantasia (onde as imagens aparecem como as grandes protagonistas) de modo que exerce sobre nós uma força de ilusão mágica que nos atrai e assusta, uma vez que transporta consigo uma perda de identidade. A perda da coerência e continuidade na identidade está associada, de algum modo, à perda de controlo da realidade, “The world has been refigured as a simulation within the megacomputer banks of the Information Society. Terminal identity exists as the metaphorical mode of engagement with this model of an imploded culture. Terminal identity is a form of speech, as an essential cyborg formation, and a potentially subversive reconception of the subject that situates the human and the technological as coextensive, codependent, and mutually defining. A new subject has emerged: one constituted by electronic technologies, but also by the machineries of the text. Terminal identity is a transitional state produced at the intersection of technology and narration, and it serves as an important space of accommodation to the new and bewildering array of existential possibilities that defines our terminal reality.”¹³⁶. Pelo facto de tornarmos as imagens cada vez mais “perfeitas”, mais próximas da realidade em termos da representação/tradução visual objectiva do mundo, talvez tenhamos vindo a empurrarmos cada vez mais, a criar um fosso, uma distância, entre nós mesmo e a realidade palpável do mundo. De facto, se pensarmos nas cabines de simulação de voo, verificamos que o ambiente artificial criado pela tecnologia é tanto ou mais real do que a própria realidade “Pilotos acabados de treinar mas inteiramente aptos põem-se aos comandos de um avião de passageiros completamente



297. *Avatar* (2005), <http://www.avatara.org/>.

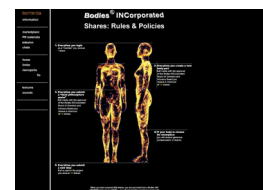
mesmos princípios de comunicação assim como nas comunidades físicas. Rheingold, Howard, *The Virtual Community - Homesteading on the Electronic Frontier*, revised edition, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

¹³⁶ Bukatman, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham: Duke University Press, 1993, p.22.

¹³⁷ Negroponte, *op. cit.*, p.127.

cheio para o seu primeiro voo num 747 «real» porque aprenderam mais no simulador do que teriam aprendido no próprio avião. Num simulador um piloto pode ser sujeito a todos os géneros de situações raras que, no mundo real, poderiam ser impossíveis, poderiam significar um acidente ou destruir o próprio avião.”¹³⁷.

Na forma como os ambientes virtuais tem vindo a reformular o espaço através das imagens está implícito que talvez um dia nem precisemos do mundo real ele mesmo, ou quiçá, a realidade que se encontra nos mundos virtuais necessite de qualquer coisa que não seja de si mesmo.



298. *Bodies*© INCorporated (1995), Victoria Vesna, <http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>.

III.4 O espaço da interacção

O desenvolvimento do nosso mundo particular, que nos torna indivíduos, é feito através de uma imensidão de interacções com pessoas, objectos e situações, onde a multiplicidade de significados coexiste. O facto de, por vezes tomarmos uma atitude derivada de um posicionamento independente (o interesse por determinada forma de expressão artística, por exemplo), transforma-se facilmente num acto político. Do mesmo modo verifica-se que os novos tipos de tecnologia inerentes à criação da imagem no final do séc. XX, que tem vindo a mediar e a partilhar o espaço entre a arte e a ciência, num processo interpretativo do mundo, são em si um acto estético.

Pelo facto de cada vez mais experimentarmos e recriarmos o mundo através da interacção com aparelhos (simulação), o processo de descoberta e interpretação do próprio mundo está a alterar-se cada vez mais e a tornar-se numa narrativa vivencial não-linear. As imagens, com a sua qualidade mapeadora (apesar de sabermos que o que elas representam nunca é a realidade mas a sua indexação) subvertida pela tecnologia, estão a facilitar e a abrir novas dimensões conceptuais para a experiência artística.

A exigência da história da arte implica, de forma sistemática, pensar qualquer acontecimento como sendo uma extensão do seu próprio desenvolvimento. E é na procura de elementos/imagens/acontecimentos passados, adquiridos pela memória, que mais podemos verificar a razão de ser dessa continuidade, que se traduz no, supostamente, novo. O que verdadeiramente não existe; o que existe é mais uma reconversão do já existente, ou seja, mais do que produzir algo novo criamos condições que proporcionam um espaço para a inovação.

Podemos facilmente verificar, desde a arte pré-histórica, que o sentido da interacção esteve sempre presente e adaptado, segundo o meio através do qual se fazia vincular, numa quantidade de formas variáveis. A escultura é absolutamente exigente nesse sentido, pois reclama a experiência do corpo do espectador, com o objectivo de este se movimentar pelo espaço

¹³⁸ Eco, Umberto, *Obra aberta*, Lisboa: Difel, 1989, p.175.



299. *Torsion, Variation* (1974/75), Naum Gabo (1890-1977), aço inox (alt. 136.5 cm).



300. *Yard* (1961), Allan Kaprow, performance.

com intuito de compreender o lugar que é inerente, à própria escultura, e assim desfrutar dos mais variados pontos de vista, contribuindo para uma leitura ampla da obra, como sugere Umberto Eco (1989), "É na escultura que encontramos uma outra decisão de abertura da obra: as formas plásticas de um Gabo ou de um Lippold convidam o fruidor a uma participação activa, a uma decisão motora em favor de uma poliedricidade do dado de partida."¹³⁸.

A partir da década de 60 (na continuidade das apostas do Futurismo e do Dadaísmo) vemos aparecer, dentro do campo das artes, tendências que procuram transformar e antecipar mudanças (a par do desenvolvimento da tecnologia no campo dos média), onde se verifica um impulso ainda mais pertinente deste tipo de situação, uma vez que se colocam novas exigências a nível cognitivo e físico. Com o aparecimento de formas de expressão que se baseiam no happening, na performance e na instalação, forma-se uma nova consciência, que assenta essencialmente a experiência artística, de forma explícita, na participação do espectador. É nesta transformação da atitude que Lev Manovich (2001), sustentado pela análise de outros teóricos¹³⁹, vê a preparação do terreno para o desenvolvimento de instalações interactivas que passaram a utilizar o computador na década de 80.

Pela acção da participação cria-se então uma ruptura com o passado transformando-se a condição da trilogia «autor – obra – público». O artista ao passar a interessar-se na participação activa do espectador para se concluir a obra, vai acabar, pelo impacto/transformação do papel do espectador, por ter consequência no estatuto quer da própria obra quer da sua autoria.

Como resultado desta tendência, acentua-se a discussão em torno da produção do produto e consequentemente desconstroi-se o processo criativo. Acentua-se, como verificou José Bragança de Miranda (1998), uma positividade expressa no convencimento de que se chegou ao fim das divisões «irreconciliáveis» da modernidade, expressa no «pós-modernismo», entre sujeito e objecto, entre arte e vida, entre actividade e passividade.

Complementa-se a ideia de que a obra não se concebe a partir da visão imaginativa, isolada, do artista, mas como sendo um derivado, já apontado por André Malraux (1940), do conhecimento de outras obras, por parte dos indivíduos intervenientes na conclusão da obra. O que subentende uma interactividade pelo modo como a visão está composta por memórias (como já abordado no Capítulo II, ponto II.2.3 *O museu das imagens do sujeito*, desta tese). Propondo-se assim no acto de ver como que uma interacção que permite criar dentro das obras espaços individuais, favorecendo interpretações variáveis, que lhes atribui um carácter substancial indeterminado impossibilitando/confundindo o autor e o observador.

¹³⁹ Söke Dinkla [«The History of the Interface in Interactive Art» (1994); «From Participation to Interaction: Towards the Origins of Interactive Art» (1996)]; Simon Penny [«Consumer Culture and the Technological Imperative: The Artist in Dataspace» (1993)]. Cfr. a nota 33 do Capítulo 1 «What is New Media?» in Manovich, Lev, *op. cit.*, p.57.]

¹⁴⁰ Pode experimentar o tipo de actividade proposto por esta peças em: <http://www.elasticmind.com/>

Pela mão da participação abre-se um imenso campo de possibilidades interpretativas – que inclusive se intersectam com o processo criativo (tema que se aborda no ponto III.5, deste capítulo), como o fez notar Marcel Duchamp a propósito das suas “Rotoreliefs” (1935)¹⁴⁰, «o artista não realiza sozinho o acto de criação, porque o espectador estabelece o contacto da obra com o mundo exterior decifrando e interpretando as suas qualidades profundas e fazendo assim acrescentar o seu contributo ao processo criativo»¹⁴¹. Colocando na mão do utilizador escolhas que interferem no sentido da obra, “Daqui a possibilidade – por parte do fruidor – de escolher as próprias direcções e as próprias ligações, as perspectivas privilegiadas por eleição e de entrever, no fundo da configuração individual, as outras distinções possíveis, que se excluem mas estão presentes, numa contínua exclusão-implicação recíproca.”¹⁴².

Através do informalismo (não figuração), Umberto Eco (1989) fez-nos verificar que as possibilidades de interpretação da obra de arte visual se abriam a novas significações, colocando a ênfase naquilo que percebemos estar viciado por aquilo que conhecemos e que sempre que somos deparados com o desconhecido somos obrigados a uma reinterpretação.

Nas relações entre o vazio e o cheio, o fora e o dentro, etc., enfim todas as dualidades, as culturas orientais cunharam a sua orientação, que acabaram por nortear as suas produções visuais e que foram incorporadas nas produções estéticas ocidentais pelas vanguardas do início do séc. XX. Noções do tipo “participação”, “ambiente”, “multi”, “pluri”, acabam por ser integradas no mundo das artes plásticas na década de 60, onde se procura uma fusão entre actividade física e psicológica, sugerindo, conseqüentemente, uma desmaterialização, um desaparecimento do objecto físico, proporcionando formas de expressão acrescidas de participação.

No vínculo participativo afirma-se tanto a acção como a noção de indivíduo como se dilui as distancias entre autor e observador, transformando estes. A obra deixa de ser articulada/prevista de “um para um” (autor – observador) passando a ser prevista para a participação, ainda que, individual (um de cada vez), mas com a consciência do colectivo. Acentuando-se desta forma a ideia de público, de colectivo, o que faz com que a obra física (objectual), inevitavelmente entre em crise, desmaterialize-se, e a responsabilidade criativa deixe a tutela exclusivista do artista e passe a ser requalificada, passando a ser vista como pluri-multi-disciplinar.

Vemos na acção interactiva mais do que a visão, e conseqüente afectação emocional/intelectual, a ser inscrita na obra. O corpo passa também a ser considerado, no todo ou em particular. Apesar de que a maior parte das tecnologias que utilizam a designação “interactiva”, não são mais do que simplesmente “reactivas”, na medida em que o utilizador nada mais faz do



301. *Rotoreliefs* (1935), Marcel Duchamp, várias edições.



302. *Piano Activity* (1962), Philip Corner, performance acção.

ElasticMind/Roto/rotorelief.php (acedido em 2 de Março de 2004).

¹⁴¹ A propósito destas obras, veja-se a nota nº3 do texto de Umberto Eco, *op. cit.*, 1989, p.176.

¹⁴² *Id.*, p.177.

¹⁴³ Mesmo nas obras em que a acção do utilizador se compromete apenas com o clicar (push button/ click here),

que escolher de entre um leque de opções predefinidas¹⁴³.

Temos que considerar, pela participação, que a distância entre autor, observador e obra, se vai desvanecendo, pois ao tornar-se participativo, ou seja, activo, o indivíduo observador converte-se em utilizador e inclui-se, manipulando, no objecto, fazendo como tal parte integrante da obra¹⁴⁴.

Cabe notar que este espaço aqui tratado, o espaço da interacção, tem vindo a ser acentuado pelo desenvolvimento tecnológico, não do ponto de vista da procura de uma tradução do real, com preocupações miméticas da realidade, mas na forma como os produtos derivados tecnologicamente interferem na relação com o referente na obra acabada.

O interesse da interacção encontra-se em forma de "obra aberta", onde através da interactividade, vista como relação recíproca entre o utilizador e as interfaces dos programas, permite uma atitude criadora construtiva. É na sinestesia (multisensorialidade) que se prevê e possivelmente se virá a afirmar a tecnologia enquanto matéria elementar para o campo da criatividade, fazendo circular novos espaços de interacção para os ambientes virtuais.

A característica mais evidente da interacção é o somatório de três factores que são decisivos para a sua concretização: (1) a complementação de uma simulação; (2) a participação; (3) e a sua concretização em tempo real.

Por esse facto, a noção "criador" tem uma aplicabilidade bastante problemática do conceito de "artista tradicional". Produz-se uma desmaterialização do objecto, como já notado acima, e consequentemente uma desmaterialização da figura do criador¹⁴⁵.

Pela sua constituição, uma obra interactiva é um espaço latente, provocador e susceptível a abordagens sempre renovadas. A interacção proporciona uma transformação em ambos os sentidos que a complementam



303. *Interactive Hallucination* (1998), Jim Campbell, instalação interactiva.

é fundamental a participação do indivíduo para se dar lugar à obra. Na instalação é inclusive a confrontação do espaço/ambiente com o corpo que caracteriza a parte participativa que existe obrigatoriamente na obra, como se pode observar nas palavras de Michael Archer (1997), "Both "Environmental" and "Installation" are labels that have gained in currency since the 1970s to account for the increasing frequency with which spectators found that they had to be *in* an artwork *in* order to see and experience it.". Archer, Michael, *Art Since 1960*, Londres: Thames and Hudson, 1997, p.98.

¹⁴⁴ Vemos esta tendência invocada não apenas nas obras afectas ao campo das artes plásticas, mas também na música experimental de Jonh Cage [*Music of Changes* (1951)], Karlheinz Stockhausen [*Kontakte für elektronische Klänge, Klavier und Schlagzeug* (1960) (Contacts for electronic sounds, piano & percussion)], na dança Merce Cunningham [*How to Pass, Kick, Fall and Run* (1965)], em espectáculos pluri-multidisciplinares da companhia La Fura dels Baús [*Accions* (1983)].

¹⁴⁵ Se pegarmos no caso do cinema, verificamos que – embora a acção participativa na execução da obra final, não esteja alargada à participação em tempo real do público – no fim da peça geralmente necessitamos de uma boa dose de paciência para percebermos a "máquina humana" que foi necessária para a produção do filme. No entanto, e apesar de saber-mos que a participação do director de fotografia assim como o de som, etc., etc., etc., foram indispensáveis para a realização da obra, verificamos que a autoria é geralmente atribuída a um indivíduo que se intitula de realizador. Ou seja, mesmo que a evidência do trabalho final seja absolutamente o produto de uma equipa, vemos ser insistido a ideia de "génio", de indivíduo, como que a sociedade não quisesse dar conta da mudança que as tecnologias, mesmo as mais primitivas, operam na produção da obra. A tecnologia não é neutra nem no que diz respeito ao produto nem à sua produção, e o meio pelo qual ela se vincula, como no exemplo, o cinema, acentua a "desmaterialização" do autor convertendo-o em realizador.

¹⁴⁶ Nas palavras de Christiane Paul pode-se observar como a forma de operar de um programa tem implicações

(obra e utilizador), e como tal o produtor (ou produtores) da obra, ao controlar as tecnologias, na sua produção/concretização, está também a ser manipulado. Pois ao procurar-se a interacção, está-se a influir na forma, e ao querer, intencionalmente a participação está-se a ser condicionado por ela. O que nos permite admitir que existe uma implicação que não é só física na prática da interacção.

Assim sendo, o público e o produtor, sofrem uma transformação psicológica: uma predisposição para intervir por parte do observador e uma propensão por parte do produtor para desconhecer o efeito real do "objecto acabado".

Pela facilidade proporcionada pela tecnologia na intervenção na obra através da imagem, vemos aparecer uma subversão dos esquemas tradicionais da comunicação, pois o programa (que se faz amigável através da interface, e que é em si um elemento não apenas gerador de intenções mas também impositor¹⁴⁶) converte o agente/utilizador, que era passivo, em activo, provocando uma dependência entre as categorias clássicas, emissor-receptor-mensagem.

Ao interagir estamos a participar e como tal, a transformar directamente a obra. Por mais que esse desígnio esteja previsto ou complementado na sua produção, o facto é que só através da acção do utilizador é que se concretiza a obra. Se para existir, a obra ela mesma, necessita da participação do utilizador, então este é um factor determinante na sua criação.

O artista ao suscitar a intervenção do utilizador não está só a permitir como a depender da participação na concretização da obra, podendo concluir-se que a obra interactiva é, como tal, uma obra aberta em toda a sua plenitude, uma vez que a intenção do artista, enquanto opção estética, se encontra inseparável de uma consciência consciente dos processos técnicos e tecnológicos utilizados.

O espaço da interacção, por outro lado, pode ser visto, segundo Jean-Louis Weissberg (1999), como a ilusão de uma atitude recíproca, pois ao valorizar-se toda a acção (interactividade), está-se a condicionar a passividade, na medida em que a dimensão do gesto/acto sendo um factor de condicionamento/domínio técnico, cria ou permite fundar a sua ausência num plano acentuado de significação. Assim a passividade torna-se uma resposta, que embora se encontre fora do domínio da intenção do artista/produtor e como tal exterior a esta problemática da intersecção da tecnologia na criação, não queremos de deixar de mencioná-la.

A reconfiguração da noção de "criador" pode complementar o seu fim (pois temos através da interacção uma transferência, uma co-responsabilidade, do acto criativo para o outro). Uma vez que a obra se refaz em cada



304. *Sniper, The Dispersion series* (1999), Samuel Bianchini, instalação interactiva, <http://www.dispotheque.org/>.

nos resultados, "Software such as Flash and Director has also contributed to a new wave of animation, a genre that has recently experienced a revival within the movie industry as a result of the advances of digital technologies." – Paul, Christiane, *Digital Art*, Londres: Thames & Hudson, Col. World of Art, 2003, p.109.

¹⁴⁷ Id., p.68.

apropriação tornando “todo mundo e ninguém” em autor, convertendo-nos a todos (artistas e público) numa figura/massa informe acabando com a dicotomia do criado e do criador.

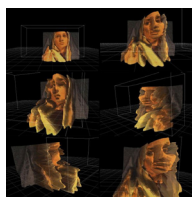
Daqui resulta que a obra se refaz na poética da imaterialidade autoral, onde a alteração, organização e reorganização participativa e dinâmica se apresenta como uma característica fundamental; o que acentua as possibilidades, complexificando a relação, entre a interacção proposta por outras formas de envolvimento participativo (happenings e performances), uma vez que pela mão da tecnologia somos confrontados com possibilidades reais/imediatas ou mesmo remotas/tele.

De facto, podemos encontrar resultados/obras que se apresentam numa enorme variedade de possibilidades em termos de processos, sendo contudo proeminentemente utilizado como espaço privilegiado o espaço da imagem, do visual. O que caracteriza, por outro lado, o meio digital em si mesmo, ou seja, a capacidade de personalizar, adaptar, no fundo configurar, a situação conforme as necessidades do utilizador enquanto interventor, “Digital art is not always collaborative in the original sense of the word but often *participatory*, relying on multi-user input. In some artworks, viewers interact within the parameters that have been set by the artist; in others, they set the parameters themselves, or become remote participants in time-based, live performances. In some cases, the visual manifestation of an artwork is ultimately created by the viewer: without input, a work of art may literally consist of a blank screen.”¹⁴⁷.

O espaço da interacção, se for levado às últimas consequências, arrasta consigo uma desintegração da narração, onde a cada momento se vai refazendo o discurso da obra, provocando, em termos de processo, alterações quer do estatuto do autor, quer da obra, quer do espectador. Fazendo com que o triângulo facilmente se possa metamorfosear, contaminando estas posições. Formalmente reduz-se inexoravelmente o afastamento que separava o público do papel antecipador do criador, proporcionando à obra o sentido da sua existência na fusão da acção que se vê projectada pela actuação da interface. Pois é através da sua operância, enquanto facilitadora da comunicabilidade entre homem máquina, tornando cada parte perceptível e assim interferindo/alterando os paradigmas da comunicação, que se alternam constantemente os papéis dos intervenientes¹⁴⁸.

De uma forma geral, nas artes plásticas que não fazem uso das tecnologias digitais, vemos as obras serem apresentadas como objectos terminados (o quadro, a escultura, a projecção do vídeo). Criadas comumente pelo artista com o objectivo de serem contempladas pelo público. Sendo que não inserem na sua concepção nenhum tipo de acção que vá interferir fisicamente na obra por parte do público (observador) e no plano da interacção são meros elementos, tais obras, de participação mental.

Já quando estamos perante uma obra que requer a participação activa



305. *ExAltarcation* (2002), Richard Aczel, Márton Fernezelyi, Robert Koch, Zoltán Szegedy-Maszák, instalação interactiva, <http://www.c3.hu/~szmz/exaltarcation/>.

¹⁴⁸ Cfr. supra ponto III.1 *Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico*.

¹⁴⁹ As obras que constituíram a exposição efectuada pela ocasião da inauguração do novo espaço Landowski

(física e mental) do público, vemos a obra tornar-se um sistema aberto, como já notado acima, permitindo não apenas contemplar, mas agir. Colocando a obra num plano que obriga a uma interiorização por parte do utilizador de questões que se compreendem dentro do acto do fazer/produzir. Provocando uma diferença essencial que reside no facto da actividade mental do espectador não alterar a obra ela mesma, enquanto a interacção do espectador pode inteiramente alterar a evolução da obra.

Consequentemente, o espaço da interacção gera um local de encontro, de diálogo, alterando de forma fundamental a sua condição de receptor contemplativo. Perante a teoria exposta por Nicolas Bourriaud (2002), o espectador participativo mais do que complementar a obra torna-se parte integrante/viva dela quando a totaliza fisicamente. Assim, a imagem já não é apenas um meio que serve para oferecer à visão uma situação, é em si mesma aquilo que o público quer ou for capaz de fazer dela, dependendo simultaneamente do aparato e do utilizador.

Temos portanto, que a atitude contemplativa passa a ser substituída por uma acção operativa impelindo o espectador para novos horizontes, novas experiências. Mesmo nas instalações mais interactivas, a autonomia/liberdade do espectador é enfatizada pela própria facilidade da interface que assenta na imagem. Embora seja parte integrante da intenção do artista a inter-acção entre todos os elementos (conteúdo, imagem e utilizador), de facto é a imagem o componente que mais possibilita/potencia a envolvimento dos outros elementos, uma vez, como já notado acima, que é pela sua componente visual que a obra se torna em espaço de interacção¹⁴⁹.

A imagem digital transformou a noção histórica da imagem, enquanto produto de um gesto material físico, em cálculo automático efectuado pelo processador, e o seu mecanismo de crescimento, o seu modo de distribuição (implicando a sua conservação, duplicação e circulação) alterou radicalmente a sua função, remetendo-a para o plano da simulação (Baudrillard) ou substituição (Virilio), que embora não deixando de ser situações artificiais, devido às suas implicações técnicas, conferiram-lhe uma autonomia sem precedentes¹⁵⁰.

Na obra *Genetic Images* (1993), de Karl Sims¹⁵¹, o espectador é convidado a interagir com imagens auto geradas, imagens essa que são obtidas por uma sucessão de mudanças que partem de uma imagem inicial, que tem a capacidade de se reproduzir autonomamente “copulando” entre elas com



306. *De-Viewer* (1992), Joachim Sauter, instalação/interacção.



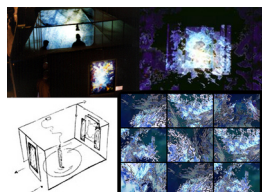
307. *Genetic Images* (1993), Karl Sims, instalação interactiva.

na cidade de Boulogne-Billancourt, uma exposição intitulada “Art Virtuel, Créations Interactives et Multisensorielles” realizada entre Dezembro de 1998 e Janeiro de 1999, (esta exposição, que reúne os trabalhos de nove artistas, foi preparada por Frank Popper), reflectem precisamente, a título de concretização da obra, a acção do utilizador/público, a importância da imagem uma vez que o princípio do dispositivo que funciona como interface facilitadora de interacção através de sensores que reagem em tempo real. Pode encontrar-se uma pequena descrição e algumas imagens dos oito projectos apresentados na exposição em: <http://www.artmag.com/techno/landowsky/projet.html> (acedido em 20 de Março de 2004)

¹⁵⁰ A perda de referente é o seu altar, onde se protagoniza toda a saga da realidade virtual. Veja-se neste Capítulo o ponto III.3.1 *A representação e a moral nos sistemas de Realidade Virtual*.

¹⁵¹ Veja-se <http://www.genarts.com/karl/> (acedido em 10 Abril de 2004).

¹⁵² Cfr. Cap. I, supra, o ponto, I.2 *A obsessão da representação do real*.



308. *Centre Lumière Bleu* (1995/97), Sophie Lavaud, instalação interactiva.

o objectivo de gerar descendentes, tornando o espaço da imagem em algo mais do que um local contemplativo e provocando como tal um sistema aberto. Vemos a aparência das coisas e a sua representação, que sempre foram tomadas como um dos *leitmotiv* da arte¹⁵², a ser transformado/substituído por um interesse no processo de transformação, da construção e da emergência, como passagem de uma fórmula de comportamento a outra, como se observa na obra *Centre Lumière Bleu* (1995/97), de Sophie Lavaud, onde o trabalho se situa entre o pictural (contemplanção de aparências) e o virtual (imersão na imagem) na linha de crescimento normal de um organismo vivo, graças ao processo híbrido, apontado já por Lev Manovich (2001) na utilização da composição digital, que a produção digital envolve, "By increasingly removing the programmer and the user from the machine, software allows them to accomplish more faster. From machine language, programmers moved to Assembler and from there to high-level languages such as COBOL, FORTRAN, and C, as well as very high-level languages designed for programming in a particular area, such as Macromedia Director's LINGO and HTML. The use of computers to author media developed along similar lines. If the few artists working with computers in the 1960s and 1970s had to write their own programs in high-level computer languages, beginning with the Macintosh, most artists, designers and occasional users came to use menu-based software applications – image editors, paint and layout programs, Web editors, and so on. This evolution of software toward higher levels of abstraction is fully compatible with the general trajectory governing the computer's development and use: automation."¹⁵³.

III.4.1 A inserção do espectador na obra e consequente transmutação pela acção da tecnologia

É da responsabilidade da tecnologia a facilidade na manipulação da informação, enquanto interface entre os objectos e o observador. Pela sua mão somos levados a compreender apenas o mundo que observamos, fazendo parte de seu sistema com o qual interagimos, colocando-nos numa dupla posição, dentro e fora. Ao pensarmos as interfaces como algo que se estende para além do domínio cartesiano da construção do espaço, alteramos toda a parametrização do que se entendia pelo "aqui e agora", fazendo com que a realidade se torne maleável, levantando inclusive questões de poder, tornando-se numa das ordens centrais da cultura contemporânea¹⁵⁴ que se articulam com a ideia de um presente expandido transcendendo-se o horizonte local dos acontecimentos (do ciberespaço às realidades dos espaços virtuais). Portanto, a tecnologia afasta/liberta-nos da jurisdição da realidade, e as questões que se prendem com a objectividade/realidade

¹⁵³ Manovich, *op. cit.*, p.117.

¹⁵⁴ Veja-se o ensaio de Miranda, J. Bragança de, «O Controle do Virtual», 1996, que se encontra em: http://ubista.ubi.pt/~socom/Jbm_ensaio2.html (acedido em 09 de Abril de 2003).

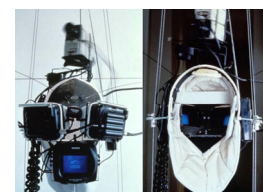
¹⁵⁵ Veja-se neste capítulo o ponto III.1 *Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico*, onde se

dependem de outros factores que não são apenas o observado, mas o meio em que nos encontramos porque fazemos parte integrante deste¹⁵⁵.

O modo de entendermos a realidade hoje em dia está impregnado das lógicas narrativas implicadas na literatura científica, que procura adivinhar as consequências futuras de uma maior aderência à realidade da realidade virtual¹⁵⁶, segundo Kevin Robins (1996) tendo como consequência um medo do desconhecido.

Na qualidade de observadores internos, só podemos aceder à volatilidade do mundo [em 1755, Roger Joseph Boscovich (1966), percebeu que o mundo é volátil e nós não temos capacidade para perceber a sua volatilidade porque fazemos parte das suas volatilidades]. Ao tomarmos consciência que não existe uma objectividade absoluta mas uma objectividade relativa ao observador, que se apresenta pela mediação, representada e apresentada pelos média, ficamos com não mais do que uma tentativa, de um ponto de vista interior, de simular uma possível fuga do real, "Media worlds are no more than artificially generated model worlds which demonstrate that if we are merely internal observers in the real world, we can be both internal and external observer in the media worlds. As toy world within a real universe, the media world according to Lacan must be equated to reality, as it is an "effect of the real". It represents the first instance where communication between internal and external observer, between endo- and exoworld becomes possible. The media world expands the scope of the interface that already exists within the universe between the observer and his world. The media are providing the technology for the extension of dimensions of here and now. The promise is the fulfillment of a yearning for the eternity of now. A yearning for now no longer as a limited, localized experience, but rather a simultaneous, non-local, universal experience."¹⁵⁷.

Vemos aparecer uma luz ao fundo do túnel, no que diz respeito ao problema do entendimento da realidade, pois o universo tecnológico, através da simulação, das interfaces e procura de realidades virtuais, dá provas decisivas que nos levam a admitir que a percepção/entendimento do mundo é em grande medida um problema de interface que insere o espectador na máquina. Contudo a qualidade mais apreciável das interfaces tecnológicas passa pela sua flexibilidade, que se torna na sua essência, pois da fusão dos



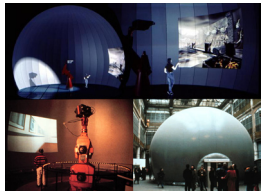
309. Virtual Intelligence Mask (1993), Vito Acconci.

aborda a questão colocada pela "Endophysics".

¹⁵⁶ Galouye, Daniel F., *Simulacron III* (publicado pela primeira vez em 1964, podendo agora ser adquirido digitalmente na forma de eBook em <http://www.rosettabooks.com/>) que deu origem ao filme "World on a Wire", 1973 (Welt am Draht) realizado por Rainer Werner Fassbinder que argumenta, "I directed a series of two one-and-a-half-hour segments based on a novel by Daniel F. Galouyé. It's a very beautiful story called "World on A Wire" that depicts a world where one is able to make projections of people with a computer. And, of course, that leads to the uncertainty of whether someone is himself a projection, since in this virtual world the projections resemble reality. Perhaps another larger world made us as a virtual one? In this sense it deals with an old philosophical model, which here takes on a certain horror." (Rainer Werner Fassbinder 1973) <http://www.goethe.de/uk/mon/archiv/efassbinder/eweltamdraht.htm> (acedido em 20 de Maio de 2003)

¹⁵⁷ Weibel, Peter, «The World as Interface: Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.338-351, p.346.

¹⁵⁸ Ascott, Roy, «Gesamtdatenwerk: Connectivity, Transformation and Transcendence», in Druckrey, Timothy



310. EVE (Extended Virtual Environment) (1993), Jeffrey Shaw, instalação Computer-graphic.

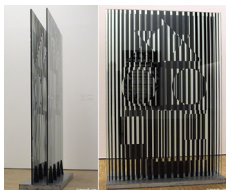
diferentes meios (da imagem ao som), encontramos uma qualidade humana na sua capacidade de resposta.

A interface, pela sua capacidade inerente de adaptação ao indivíduo, faz com que o utilizador se transforme, transpondo-se, mental e corporeamente, para o espaço da interacção de uma forma simbiótica, integrando e reforçando as capacidades imersivas inerentes tecnologicamente, "To be in or at any one interface is to be with all the interfaces throughout the network of which it is a part."¹⁵⁸. Onde as nossas percepções espaço/tempo não se encontram delimitadas pela realidade cartesiana, mas compostas por uma unidade total que se completa na construção de universos paralelos, onde se constrói o mais puro desejo de interacção, proporcionando não apenas possibilidades para construirmos novas realidades, como também partilhar as realidades dos outros ou, nas palavras de Roy Ascott (1999), a ambição de (constituída pela rede global - internet), "When people interact, when minds interpenetrate, a proliferation of ideas is generated. When sensibilities from diverse cultures from all parts of the globe interweave, collaborate, conjoin, and become restructured, new cultural forms emerge; new potentials for meaning and experience are brought forth."¹⁵⁹.

Pelo facto do computador, mais do que ser um conjunto de acções programadas ser em si um conjunto de comportamentos ("behavior"), acaba por implicar uma transformação no acto de utilizá-lo, não apenas com o objectivo de armazenar, mas uma ferramenta essencialmente voltada para disseminar.

A arte encontra-se, essencialmente a partir da segunda metade do séc. XX, colocada no campo do virtual¹⁶⁰, virtualizada - nos termos de Frank Popper (1985). Partindo do movimento da arte cinética¹⁶¹, Op Art, (movimentos ópticos) foi-se criando uma ligação entre arte, ciência e tecnologia que se prendia com a noção do próprio meio (ambiente), permitindo à tecnologia ser humanizada através da arte.

Partindo da análise dos problemas inerentes, luz¹⁶², ilusão, espaço,



311. Bi-forme (1962), Victor Vasarely, escultura de vidro e metal (120 cm x 200 cm x 20 cm).

(ed.), *Ars Electronic: Facing the Future, a Survey of Two Decades*, Cambridge: The MIT Press, 1999, p.88.

¹⁵⁹ Id., p.87.

¹⁶⁰ Atravessando várias etapas (entre técnicas e tecnologias) resultante das várias revoluções tecnológicas que essencialmente o séc. XX tem vindo a assistir. Veja-se, Burnham, Jack, *Beyond Modern Sculpture: The Effects Of Science And Technology On The Sculpture Of This Century*, New York: George Braziller, 1968; Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, Londres: Studio Vista, 1970; Popper, Frank, *Art, Action et Participation: L'Artiste et la Créativité Aujourd'hui*, Paris: Éditions Klincksieck, 1985; *Art of the Electronic Age*, London: Thames and Hudson, 1993.

¹⁶¹ Vários grupos aparecem na cena artística com o objectivo de utilizar os sentidos, criando interacção na percepção do observador. Como por exemplo em França, o Grupo Equipo 57 (Juan Cuenca, Angel Duarte, José Duarte, Augustin Ibarrola, Juan Serrano), o grupo GRAV (Hugo Demarco, Garcia Miranda, Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, Francois Molnar, Francois Morellet, Moyano, Servanes, Francisco Sobrino, Joel Stein, Yvaral), na Alemanha o Grupo Zero (Heinz Mack, Otto Piene, Gunter Uecker), nos estados Unidos o Anonima Group (Ernst Benkert, Francis Hewitt, Edwin Meisz Koviskij), na União Soviética o Grupo Dvijzenije (A. Beniaminova, Galina Bitt, V. Buturlin, Wladimir Grabenko, Francisco Infante, Sergej Icko, Klave Nedelko, Lev Nusberg, Natalia Prokuratova), entre outros.

¹⁶² Na obra de Nicolas Schöfer e na de Júlio Le Parc, onde se conjuga simultaneamente o espaço, a luz e o tempo para se conseguir um efeito ambiental de integração do observador, pode observar-se a preocupação/atenção dispensada às questões da colocação do observador no espaço. Cfr., «Kinetic Art», in Lucie-Smith, Edward, *Sculpture Since 1945*, Londres: Phaidon, 1987, pp.72-77.

¹⁶³ Apesar de os "panoramas" serem em si um meio através dos quais o séc. XIX viu desenvolver-se toda uma

localização e tempo, levantados pela arte cinética, começou-se a pensar na problemática da imersão¹⁶³, que se tornou uma questão fundamental para a arte¹⁶⁴ (inclusive, as relações com a noção de instalação no espaço passaram a fazer parte do discurso das exposições), provocando subitamente uma atenção no espectador enquanto indivíduo¹⁶⁵. Pois esperava-se uma atenção que fosse atendida individualmente (construída) onde a movimentação/circulação do indivíduo pelo espaço expositivo propiciava mudanças nas percepções, afectando directamente a forma da obra percebida – resultando uma consciência na própria atitude do espectador uma vez que parte da “funcionalidade” da obra estava dependente da sua disposição no espaço.

O interesse de utilizar o espectador e transformar a sua atitude, começou a fazer-se sentir e os artistas começaram a inserir nos seus trabalhos conceitos relativos ao movimento físico do espectador no espaço. Através desta nova atitude partilhada, cria-se/cria-se uma abertura que se intersecta com uma permissão, uma liberdade de acção criando até certo ponto um labirinto¹⁶⁶ contemporâneo (que se espelha bem no conceito da “net art”¹⁶⁷).

De acordo com Frank Popper (1993), a arte virtual, tecnologicamente falando, inclui todas as obras criadas através dos meios tecnológicos desenvolvidos nos finais dos anos 80. Um dos seus aspectos mais relevantes, naquela época, era a própria interface através do qual se trocava informa-



312. *Continual Mobile, Continual Light* (1963), Jullio Le Parc, madeira pintada e alumínio (160 x 160 x 21 cm).

indústria que tinha por objectivo proporcionar espaços de grandes dimensões que facultavam essencialmente as ilusões das grandes batalhas (veja-se «The Power of Illusion, Suggestion, and Immersion», in Oliver, Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003, pp.96-127), as questões estéticas que se prendem com a produção de obras de arte estavam completamente postas de parte nos ditos panoramas. De facto, só com as questões agora levantadas nos meados do séc. XX é que se começa a questionar verdadeiramente a constituição dos espaços como aspecto relevante para a própria criação dos artistas (veja-se «Les Environnements Pluri-Artistiques», in Popper, Frank, *Art, Action et Participation: L'Artiste et la Créativité Aujourd'hui*, Paris: Éditions Klincksieck, 1985, pp.171-194).

¹⁶⁴ O Grupo GRAV – “Group de Recherche d’Art Visuel”, constituído nos inícios da década de 1960 por Carlos Cruz-Diez, Yaacov Agam, Jesus-Rafael Soto e Victor Vasarely, tiveram uma influência fundamental segundo Frank Popper (1985) acerca da arte e da sua história.

¹⁶⁵ Jonathan Crary (1999) já havia demonstrado o quanto a imagem e consequentemente as obras estavam centradas no olho do observador, mas este observador era portador de um olho colectivo (visão subjectiva) que personificava o espectador mas não o indivíduo (visão autónoma).

¹⁶⁶ O labirinto encontra-se nas culturas mais antigas da nossa civilização e é representado, em termos gráficos, geralmente por um diagrama circular. Desde a antiguidade Grega que histórias de labirintos sempre estiveram presentes na imaginação Ocidental – associadas muito de perto com as sagas do Minotauro, Teseus e Ariane, assim como Dédalo e Ícaro. A forma clássica do labirinto é composta por um caminho circular sem possibilidade de caminhar a direito, nem fora do caminho (de forma errónea), em contraste, o labirinto moderno, que reforça a perplexidade [a noção de rizoma, adquirida de Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987)], é composta por um sistema de caminhos possíveis (“ilusórios”) carregados de escolhas múltiplas, onde algumas dessa escolhas se transformam em caminhos sem saída – metáfora de uma situação confusa e difícil que tanto pode acabar “bem como mal”, mas que reforça sempre a ideia do eterno retorno.

¹⁶⁷ Dá-se início, começando então a afirmar-se/estabelecer-se, através da tecnologia, ao discurso do virtual nos finais dos anos 80 e início dos anos 1990 de *network* (rede). Dá-se, ou melhor, provoca-se, através da ideia da globalização despertada pelas redes de comunicação (da televisão à internet), o aparecimento de questões tecno-estéticas, colocando a virtualidade da criação partilhada entre o artista e o utilizador (que deixa de ser apenas observador), dependente da atitude/acção quer de um quer de outro. Como no caso da exposição, *Telematic Connections: The Virtual Embrace*, organizada e posta em circulação através da organização Independent Curators International (ICI), New York, comissariada por Steve Dietz – veja-se: <http://telematic.walkerart.org/index.html> (acedido em 25 de Setembro de 2004).

¹⁶⁸ Ou seja, todos os processos que implicam a tecnologia na formação de obras de arte, como:

ção entre o humano e o computador – das luvas (data glove) aos capacetes (head mounted display), passando por todos os sistemas, através dos mais variados sensores, que introduziam aspectos tácteis potenciando situações *feed-back* – permitindo ao utilizador experimentar a imersão em mundos virtuais, através das imagens, de forma a se permitir uma interacção com as imagens, em tempo real (a sensação que se procura transmitir de real, debaixo deste tipo de condições, não se encontra apenas fornecido pela visão e audição, mas também através do tacto). Desta consequência que se espelha na pluri/multi integração dos sentidos é que nos foi permitido começar a falar em Realidade Virtual, de onde a aplicação da noção de “virtual” significa que estamos não apenas na presença de simulação da realidade, mas também interagindo com realidades em si mesmas.



313. *Pockets Full of Memories* (2001), George Legrady, instalação.

Do ponto de vista estético, a arte virtual, pode ser vista como uma interpretação artística das questões contemporâneas da comunicação, fundamentadas não apenas pelos desenvolvimentos tecnológicos acima mencionados, mas através da integração com elas próprias. Tal integração/cominação permite uma lógica estética tecnológica na criatividade que forma uma parte essencial da especificidade da arte virtual.

De um ponto de vista em que se procura as suas propriedades e os modos por que se manifesta, a arte virtual representa uma nova saída, partindo da tecnologia científica, uma vez que pode ser compreendida como muitas actualidades diferentes - o que pode ser uma forma útil de entender o *eu*, na medida em que o *eu* é realmente mutante, ou seja, virtual. Logo, o *eu* virtual pode ser transformado numa personalidade “real” vivente, para Edmond Couchot (1997) o virtual opõe-se ao actual, mas a sua função é um modo de ser, em termos de simulação digital, a qual pode orientar uma certa expressão de subjectividade do individuo – esta tendência ontológica da arte virtual observa-se em inúmeros artistas que tem usado a telepresença (Eduardo Kac - <http://www.ekac.org/>) assim como dispositivos capazes de processar dados (em sistema feed-back) da realidade virtual (Jefrey Shaw). Na complexidade do *eu*, espelha-se também, através do indivíduo, uma aceleração reflexiva em termos de implicação social do virtual pela sua componente estética, a imagem, segundo Oliver Grau (2003) a “media art”¹⁶⁸, através do advento das novas tecnologias, pelo facto, como já observado anteriormente, de poderem gerar distribuir e apresentar as imagens, transformaram a própria imagem ao ponto de agora se poder participar em directo, num dialogo atemporal, na construção de significados. O que coloca a tecnologia como um papel fundamental na criação das realidades virtuais, como a parte central, em termos de médium, da emergente sociedade da informação. Popper (1993) admite este ponto de vista acrescentando que a nossa consciência se expande, uma vez afectada pelos desenvolvimentos tecnológicos, revelada desde logo com o uso do relógio que transforma o

vídeo, computação gráfica/animação, net-art, arte interactiva e arte virtual (e os seus sub tipos como telepresença).

¹⁶⁹ A virtualidade penetra as questões pós-humanas (pós-humano visto como algo que ultrapassam o

tempo em fracções fixas, os termómetros que atribuem valores à temperatura, etc., e acaba por nos permitir uma abordagem quer emocional quer intelectual mais intensa – contrariamente aos defensores da ideia de que a tecnologia nos está a tornar cada vez menos humanos e mais autómatos – aproximando-se da visão de Michael Heim (2000), que reconhece uma atitude transhumana¹⁶⁹ na tecnologia, que consiste em planejar estratégias artísticas e psicológicas com o objectivo de combater a tão usada ideia de percepção/representação derivada da aproximação clássica, resultante da figura heróica originária dos Gregos.

Outro aspecto bastante relevante, que se intersecta na aventura do virtual, em termos estéticos – que foi fomentado pela característica da própria tecnologia e tem causado uma mudança/transformação histórica que interfere em todas as formas de prática artística – é a passagem de uma sociedade de cultura objectual, da estabilidade da informação, para uma sociedade da cultura do fluxo, da instabilidade da informação¹⁷⁰.

Pelo facto da tecnologia estar a enfatizar e a recriar a noção de participação pela interactividade, e a sua provocação, enquanto levantando questões à própria filosofia na relação que se adivinha entre o real e o virtual e a sua natureza multisensorial que expõe e apresenta através da humanização da tecnologia, segundo Frank Popper (1993) permitindo-nos, através de interfaces, que se apoiam em tecnologias, imergirmo-nos na imagem e interagir com ela, o que orienta uma certa lógica criativa da estética tecnológica, que permite e é sintomática de um certo tipo de expressões artísticas que reflectem em si uma integração/dependência da/ com a tecnologia¹⁷¹.

Da materialidade ausente (imaterialidade) que se encontra nas esculturas produzidas por William Latham, que levou Popper (1993) a dizer que a única



314. *Deep Contact (The First Interactive Sexual Fantasy Videodisc)* (1984/89), Lynn Hershman, videodisc interactivo/instalação.

humano físico), podendo ser aferida como uma intenção de humanizar as tecnologias, com o intuito de apoiar a sobrevivência do homem. Perante a ideia de máquinas inteligentes, computadores orgânicos, modificações genéticas, vemo-nos confrontados com um mundo cheio de novas concepções que desafiam profundamente as assumções tradicionais que colocam o homem como ser único e superior. De forma quase inevitável, o aparelhamento do homem, comporta ironicamente o temor da sua destruição, levantando, através da nossa capacidade para inventar e desenvolver tecnologicamente artefactos (objectos produzidos por máquinas), em forma de medo, o “fim da humanidade”. A forma como geralmente abordamos a tema do pós-humano, segundo N. Katherine Hayles (1999), é mais sugestivo do que perspectivo, pois privilegia o lado biológico como uma consequência da evolução das espécie e coloca a utilização do objecto como o resultado de um incidente, de uma limitação. No entanto, a tecnologia toma consciência do corpo como sendo ele mesmo uma prótese original, pronta a ser manipulada, e assim entende o corpo como uma ferramenta a ser melhorada, quer através da substituição quer através de outras próteses, em forma de continuidade evolutiva. Sobretudo, Hayles reivindica que por estes e por outros meios, a discussão do pós-humano, configura as mentes dos seres humanos de modo que possam facilmente, sem grandes resistências, ser articulados com máquinas inteligentes.

¹⁷⁰ A estabilidade e instabilidade da informação é aqui entendida como o que correspondia a uma verdade quase absoluta (antes da tecnologia electrónica era interpretada de forma a ser concisa e objectiva). Pós tecnologia digital com a sobreposição da perda de referente da imagem e com as questões levantadas pela simulação e controlo das distâncias, encontramos-nos num patamar de incertezas e de consciência da manipulação dos dados que se pretendem apresentar pelas entidades mediáticas.

¹⁷¹ Veja-se, por exemplo, as obras de: Igor Stromaier (<http://www.intima.org/>), John Maeda (<http://www.maedastudio.com/index.php>), Lynn Hershman (<http://lynnhershman.com/>) Stelarc (<http://www.stelarc.va.com.au/>).

¹⁷² Jimenez, José, «A Revolução da Arte Electrónica», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 25/26,



315. *Biogenesis* (1993), William Latham, filme/animação.

forma de as tocar é apenas com o olhar, resulta, para além da sua inexistência real/objectual, um afastamento das questões que se entrelaçam com a própria componente tempo que se verifica nos objectos, ou seja, estamos perante uma ausência de tempo cronológico e apenas fazemos constar o calendário cultural como forma de mapear o tempo passado para um tempo futuro – é que os *objectos virtuais* não sofrem desgaste físico. Porém, como a apresenta José Jimenez (1999) nunca se pode falar de imaterialidade, mas de objectos portadores de uma *materialidade não fisicalista* (mental-corporal), “É certo que as imagens geradas por computador não têm uma realidade «física», mas não acredito que se possa afirmar que são «imateriais». São antes *formas de novas materialidades. São entidades numéricas, computacionais, e por isso materiais, no mesmo sentido em que o são as operações do cérebro humano.*”¹⁷².

Desta forma se apresenta uma nova abordagem às imagens produzidas digitalmente, convertendo-se num ponto de partida (uma trama de signos) passível de ser alterada/explorada de forma diferenciada pelos diferentes indivíduos segundo as suas vontades, o que vai alterar o estatuto do objecto artístico na medida em que este deixa de ser um objecto fechado e passa a ser um campo aberto à própria imersão física do sujeito, como já visto no ponto III.1 deste capítulo. A relação tão procurada entre emissor (artista) e o receptor (observador), em forma de participação do público¹⁷³, desde o movimento *Fluxus* dos anos 60, acaba por tornar-se numa forma recorrente no próprio universo da arte – tornando o conceito da interactividade num dos aspectos mais estimulantes do campo da criatividade, onde a tecnologia proporciona a acção que implica uma transformação imediata daquilo que se recebe.

É nesta forma de alterar/modificar aquilo que se recebe que hoje fazem eco as palavras de Marshall McLuhan (1964), “*The médium is the message*”, acrescentando a ideia de que é na interactividade que se encontra a mensagem, *a interactividade é a mensagem*, onde o carácter activo (o apelo à intervenção do observador) contrasta com o passivo (contemplação derivada e fomentada por todo um contexto que advém do próprio acto religioso, que implicou por si uma lógica do objecto sagrado remetendo o artista, por consequência, para o plano do divino).

Portanto, a tecnologia digital é libertadora pois consegue transformar um fim num princípio, “A proposta artística deixa de ser um produto final, enclausurado, para se converter num ponto de partida, aberto ao estímulo mútuo e à recriação das sucessivas instâncias de intervenção dos distintos sujeitos que se aproximam a ela.”¹⁷⁴.



316. *Telematic Dreaming* (1992), Paul Sermon, instalação interacção.

Real vs. Virtual, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, p.55.

¹⁷³ Umberto Eco (1989), em «A obra Aberta nas Artes Visuais» (pp.173-200), apresenta a ideia na qual o processo criativo não se esgota quando o autor finaliza a sua intervenção, pois através das várias recepções de diferentes públicos pelo facto de privilegiar e transformar, sobrepondo diferentes sentidos estéticos, transforma aquilo que se pensava como sendo uma roda fechada numa cadeia aberta, não limitada, quer de sentidos quer de significações. Cfr., Eco, *op. cit.*, 1989.

¹⁷⁴ Jimenez, *op. cit.*, p.57.

¹⁷⁵ Lister, *op. cit.*, p.18.

Desta forma chama para si a continuidade da procura de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, o que se verifica na RV. Pela convergência acima assinalada, a tecnologia digital permite uma actuação na edição dos conteúdos das imagens, sem precedentes, criando novos tipos de estruturas visuais (empregando de forma cruzada *médias* distintas).

Envolvendo práticas de seleccionar, combinar e justapor, criando e reorganizando narrativas com diversos materiais originários de diversos locais e tempos, onde a função do produtor (artista) se intersecta com a função do consumidor (público) através da capacidade de escolha de aquilo que quer ver e de quando ver, provocando uma acesso aos conteúdos de forma narrativa não-linear, caracteriza-se, como uma mais valia, a própria designação da interactividade. Pela substituição do termo “observador” pelo de “utilizador” Martin Lister (1995) alerta para o facto de que inclusive a atenção, embora circunscrita a uma multitude de decisões impostas pelos designers e pelos programadores, é empregue de forma diferente, “Nothing “happens” or proceeds without their initiation. Any sustained involvement requires concentration and motivation, whether the programme in question ‘s a game, pornography, or an educational or database package.”¹⁷⁵. Não obstante esta limitação apresentada, continuamos a acreditar nas possibilidades oferecidas pelos sistemas interactivos/multimédia de responder e dialogar com a obra de forma nunca conseguida por nenhum outro meio¹⁷⁶.

III.4.2 A inevitabilidade da dependência tecnológica

Pela acção da tecnologia, a nível do seu desempenho, como aferido no ponto III.3 *O nível de desempenho da tecnologia* deste capítulo, o indivíduo passou a ser mais um elemento disponível na panóplia de elementos que integram de raiz a constituição das obras de arte. A sua importância deixou de ser meramente vista como pertencendo ao mundo da finalização/destino da arte – a obra passou a integra-lo de um ponto de visto diferente, o seu papel deixou de ser passivo e passou a ser activo¹⁷⁷. Através do design das interfaces dos computadores, iniciado em 1960 por J. C. R. Licklider¹⁷⁸, podemos facilmente perceber como a barreira da comunicação entre o indivíduo e máquina necessita de compreender uma linguagem que utilize no

¹⁷⁶ Apesar de que a maior parte das tecnologias que utilizam a designação “interactiva” não são mais do que simplesmente “reactivas”, como já notado no ponto anterior, onde a interactividade é vista apenas como uma condição de “push button”.

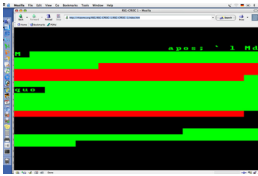
¹⁷⁷ Esta afirmação assenta, de forma transversal, em todos os teóricos estudados nesta tese, e conclui-se a partir das evidências apresentadas nas obras de artistas plásticos que fazem da tecnologia, mais do que um meio para a expressão das suas ideias, um meio onde estas se desenvolvem, portanto, utilizam-na pelas suas características mais diferenciadoras em relação aos meios utilizados nas artes plásticas desde os seus primórdios.

¹⁷⁸ O sumário do seu artigo «Man-Computer Symbiosis», é esclarecedor “Man-computer symbiosis is an expected development in cooperative interaction between men and electronic computers. It will involve very close coupling between the human and the electronic members of the partnership. The main aims are 1) to let computers facilitate formulative thinking as they now facilitate the solution of formulated problems, and 2) to enable men and computers to cooperate in making decisions and controlling complex situations

seu espectro uma metalinguagem¹⁷⁹, uma convergência de ambos os lados, "Seja onde for que o computador esteja, o design de interface mais eficaz resultará da combinação das forças da riqueza sensorial a da inteligência da máquina."¹⁸⁰.

Da contracção das palavras *picture* e *element* (*pi-x-el*) apareceu o termo *pixel*, que acabou por revolucionar a forma de desconstruir as imagens, remetendo cada parcela da sua constituição para o campo da manipulação minuciosa, no sentido do mínimo que pode ir até ao mais pequeno elemento, permitindo que a interacção começasse logo na produção da imagem uma vez que o todo e o particular estão sempre "disponíveis". Assim o utilizador passa a ter os elementos acessíveis que deram origem, em termos constitutivos, à obra, proporcionando-lhe/facilitando-lhe a capacidade de especificar e controlar (participando) a constituição da própria obra, fazendo com que o território da interactividade esteja a ser um local propício para o desenvolvimento da arte. Que pelas suas características, segundo Derrick de Kerckhove (1999), favorece um Metadesign (tipo de design que coloca nas mãos do utilizador através de instrumentos, em vez do objecto de design final, a capacidade de favorecer diferentes situações consoante o desejo, desígnio e intenção do individuo), sendo este como tal uma boa definição da própria interactividade, "Os melhores sistemas interactivos não são aqueles que definem o processo, mas aqueles que definem as condições para o processo de interacção"¹⁸¹.

Um factor determinante na interacção compreende-se na relação tempo/ velocidade da acção e local da mesma, pois a velocidade dos média, mesmo os electrónicos, mas e sobretudo os digitais, implanta uma nova forma de compreender/complementar a concepção de tempo, onde se substituiu a noção de duração (parte do tempo ocupada por uma acção ou que separa dois acontecimentos) por velocidade (espaço ou distância percorrida em certa unidade de tempo), fazendo com que o tempo que advém das novas tecnologias seja marcado essencialmente pelo presente. Factor que se torna vital para a aplicação da interactividade, porque é de um tempo que se concretiza em directo, em tempo real, provocando uma mudança nos nossos conceitos de tempo e de espaço.



317. *Carnivore* (2000), RSG (Radical Software Group), ferramenta de vigilância/observação tráfico networks, <http://rhizome.org/carnivore/>.

without inflexible dependence on predetermined programs. In the anticipated symbiotic partnership, men will set the goals, formulate the hypotheses, determine the criteria, and perform the evaluations." e no seu progresso, lança a base da ideia que acabou por convergir nos anos 90, onde se alicerça a própria noção que dá o *leitmotiv* para todo o desenvolvimento da tecnologia que reflecte a convergência dos nossos dias entre homem e computador na base da simbiose. Inclusive, o aparecimento de artista que explorando esse conceito deram corpo à extensão da tecnologia como parte do corpo aparelhado. Veja-se (o artigo pode ser descarregado) em: <http://memex.org/licklider.pdf> (acedido em 10 de Outubro de 2004).

¹⁷⁹ O *Sketchpad*, de Ivan Sutherland, desenvolvido em 1963, apelava já, como o seu próprio nome indica, a noção da utilização gráfica remetendo a linguagem a ser utilizada na interacção homem-máquina para o campo do visual. Cfr. Capítulo I, desta tese, o ponto I.1.4 *Electrónica e digital (pós-moderna e contemporânea)*.

¹⁸⁰ Negroponte, Nicholas, *Ser Digital*, Lisboa: Editorial Caminho, 1996, p.110.

¹⁸¹ Kerckhov, Derrick, «Arte na Rede e Comunidades Virtuais», in Revista de Comunicação e Linguagem, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, p.65.

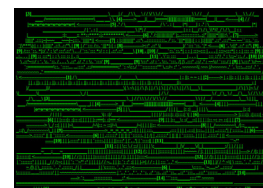
¹⁸² Mitchell, William J, «Replacing olace», in Lunenfeld, Peter (Ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New*

De uma forma geral, os avanços tecnológicos do final do séc. XX, tem vindo a provocar na sociedade um afastamento progressivo dos indivíduos (isolando-os cada vez mais) e das referências que se prendem quer com o tempo, quer com o espaço. Pois quando se fala de *ciberespaço* a primeira noção que nos ascende à consciência, caracteriza-se pelo facto de remeter a noção deste para a ausência, arrastando consigo a ideia de algo que não é físico/real, algo que é em si a constituição imaterial, um lugar distante da realidade palpável, onde relações sociais, culturais, etc., ao serem estabelecidas nos remetem para a imaterialidade, para uma concepção subjectiva, virtual do espaço e do tempo.

Como já notado anteriormente (ponto III.3.1 *A representação e a moral nos sistemas de Realidade Virtual*), o virtual não se opõe ao real, é sim uma extensão do real, onde sobretudo as imagens fazem a mediação da realidade, transformando a concepção de espaço, que antes era concreto, material, numa grandeza imaterial provocando a consciência de outra realidade - o que nos torna inevitavelmente dependentes da tecnologia para compreender a "nova realidade".

Ao imergir nos ambientes virtuais, dos quais o ciberespaço é aquele mais comum e que, de uma forma geral, já todos nós, pelo menos esse, já experimentamos, transmite-nos uma sensação de dependência da tecnologia, quer pela "ausência" do espaço, quer pela ausência de presenças físicas à nossa volta (geralmente a acção de "navegar" na internet colocamos numa situação de "solitário" - que por consequência nos faculta um anonimato precioso, como iremos verificar já abaixo) "At the lowest level of abstraction, it is nothing but countless billions of bits stored at the nodes of a worldwide computer network. At an intermediate level - that of the programmer - it resolves itself into a vast, complex structure of sites, addresses, and linkages. And at the highest level - that of the user interface - it reinvents the body, architecture, and the complex relationship of the two that we call inhabitation."¹⁸².

Passamos a circular num território transnacional, desterritorializado, no qual todas as referências que percorremos, em termos de lugares visitados e caminhos percorridos, podem-se modificar substancialmente¹⁸³, colocando-nos entre o lugar¹⁸⁴ e o "não-lugar"¹⁸⁵. Este paradoxo é aparente, na medida



318. Jodi.org (1995), <http://www.wwwwwww.jodi.org/>.

Media, Cambridge: MIT Press, 2001, p.127.

¹⁸³ Sempre que enviamos um email, ou mesmo quando vamos a um determinado site, o caminho físico percorrido é para nós absolutamente desconhecido e mesmo ignorado. Quando confrontado com o software do tipo *traceroute*, (programas do tipo 3D Tracerouter - <http://www.d3tr.de/>) que a sua função é mapear precisamente o caminho percorrido em termos físicos pela ligação efectuada entre dois pontos da www, observa-se que para me ligar de A a B, vou por H e por L, etc., num minuto e no minuto imediatamente a seguir vou por F, X, D, etc., portanto, as referencias de lugar desvanecem-se. [*traceroute* - (três 'rowt) (n.) A utility that traces a packet from your computer to an Internet host, showing how many hops the packet requires to reach the host and how long each hop takes. If you're visiting a Web site and pages are appearing slowly, you can use traceroute to figure out where the longest delays are occurring. - Definição no dicionário On-line *Webopedia* - <http://www.webopedia.com/>],

¹⁸⁴ O lugar é uma associação que fazemos em termos materiais, onde se jogam relações de carácter identificativo - o lar.

¹⁸⁵ Aqui temos uma relação que não assenta nos pressupostos que precisamente identificam o lugar, veja-se Auge, Marc, *Não-Lugares: Introdução a Uma Antropologia da Supermodernidade*, Campinas: Papirus, 1994, pp.73-77. Augé inclui na categoria de não-lugar os locais de passagem, onde as pessoas não se retêm e que

em que, o não-lugar, em termos de ciberespaço, é em si um lugar em forma de "localidade ausente"¹⁸⁶, que só acontece no consciente individual, que por si faz com que assente as relações de identidade que o utilizador constrói, na sua capacidade abstracta de se relacionar com a ausência, através das imagens que vê projectadas no ecrã.

Constrói-se então um lugar virtual, que pelo facto de ser imaterial, não está totalmente destituído de identidade, à qual atribuímos uma localização que designamos por endereço (www, @, FTP, ICQ, etc.) que mais não faz do que identificar o local (local ausente) onde este se encontra (lugar virtual). Contudo esta identificação não é suficiente para determinar qualquer particularidade do indivíduo *on-line* (masculino, feminino, europeu, asiático, etc.), o que facilita uma posição imaterial do eu, proporcionando o anonimato, criando assim todas as condições propícias/ideais para se interagir sem no entanto ser necessário divulgar a identidade ou local, facilitando, como tal, uma aquisição de múltiplas "personalidades", proporcionando um meio por excelência para viver desejos e fantasias absolutamente íntimas.

Pela apologia do anonimato, temos vindo a assistir a um grande desenvolvimento de sociabilidade que foge ao controlo social imposto pelo mundo do real, formando assim uma contracultura que se concretiza de uma maneira não convencional - procurando um imaginário colectivo que pode e toma formas diferentes, desenvolvendo movimentos com poder capaz de interferir directamente na realidade concreta do espaço real¹⁸⁷. Esta nova forma de "estar socialmente", provoca uma transformação no tecido da estrutura social terrestre. Em função de uma nova agregação social que vemos crescer numa identificação e união, criando solidariedade e cumplicidade, em formas de tribos de grupos de minorias no mundo real, existentes na rede, que devido à exclusão social apropriam-se de "falsas" identidades na sociedade formal do mundo real (avatars que se jogam entre os pseudónimos e os heterónimos do anonimato) - onde encontram compensações e forças redobradas nas infinitas possibilidades, de trocas e de interacções a diferentes níveis, nas diferentes comunidades virtuais.

Desta forma parece limitado dizer que a tecnologia seja uma ferramenta, ou um advento, facilitador de isolamento, mas antes pelo contrário, é através dela que se desenvolve toda uma interacção num mundo que se torna cada vez mais real, onde a ausência do contacto directo (face-a-face) acaba por permitir um investimento numa individualidade mais descomplexificada, embora tecnologicamente dependente. Desta forma o indivíduo, enquanto

por consequência são carregados de ausências de identidades sentidas pelas pessoas que os frequentam, como por exemplo as auto-estradas, os hotéis, os aeroportos, etc.

¹⁸⁶ Sabemos que existe mas não sabemos a sua localidade, e à falta de melhor quando nos referimos a este tipo de locais usamos expressões do tipo "endereço electrónico", "morada na net", "site", etc.),

¹⁸⁷ Os grupos de *hackers* que atacam sistemas de defesa e sistemas financeiros, como no caso do famoso Kevin Mitnick, que movimentou, quando foi preso, protestos pelos seus defensores nas portas dos julgamentos. Veja o artigo acerca de Kevin Mitnick na Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page (acedido em 7 de Julho de 2004)

¹⁸⁸ Miranda, J. Bragança de, «O Controlo do Virtual», 1996, que se encontra em: <http://ubista.ubi.pt/>

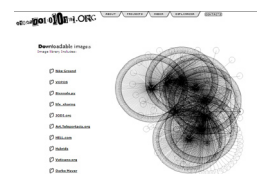
pertencente a uma camada/grupo social, que sempre esteve arraigado a um território físico (espaço concreto onde as pessoas se situam), vê transferir-se, desenraizar-se, a interacção resultante do encontro pessoal, para um campo abstracto (local ausente) que não faz uso do espaço físico real, mas que se interfere de forma concreta na sua vida social.

Pierre Lévy (2000) indica um universo utópico concebido digitalmente, um mundo virtual no qual grandes repositores de informação, de mutável identidade, não centrados na autoria, facilitadores de uma interacção telemática, dão corpo a um “horizonte infinito” de formulários em desenvolvimento da arte e da comunicação. Identifica-se um papel activo para o receptor da obra copulado à dramática dissolução do controlo autoral por parte do seu criador, na medida em que a arte está a tornar-se num ambiente dinâmico, fluido, em mudança - de certa forma desterritorializado - no qual o artista e o receptor se unem numa acção de efeito recíproco, consensual na produção e na interpretação da obra, proporcionada pelo meio digital, que permite um trabalho contínuo e colaborativo em desenvolvimento constante.

A ruptura das noções tradicionais de autoria está a conduzir-nos para uma transformação cultural, de acordo com Lévy (2000), que prevê uma “sociedade colectiva” ligada por redes electrónicas, com os cidadãos acoplados activamente na invenção contínua das línguas e dos sinais de uma comunidade, onde a integração dos meios, a multimédia, é o catalizador para a evolução social, uma “arquitectura do futuro” – ou a linguagem da nova era.

Ficamos então entre o anonimato e o desejo de não estar só, que prefigura a pluralidade e complexidade das tecnologias, que de acordo com Levy (2000), este tipo de novo espaço, *ciberespaço*, é o meio ideal para consolidar uma tecnocracia – uma nova formação de “estados” geridos pela tecnologia digital capaz de desenvolver comunidades, ligadas a grupos de indivíduos, com preferências comuns, que formam territórios imaterializados – que nas palavras de Bragança de Miranda (1996) favorecem uma sociedade do controlo que se configura como uma relação «política» mediada tecnicamente, “Com a libertação da técnica que ocorreu na modernidade, a técnica acabaria por pôr em causa o próprio espaço onde funcionava, dominando-o crescentemente. Com as tecnologias da informação a técnica determina a realização dentro de processos de controlo abrangentes. Daí que o virtual emerja explicitamente, confundindo-se agora não com o espaço «real», mas com o espaço de controlo.”¹⁸⁸.

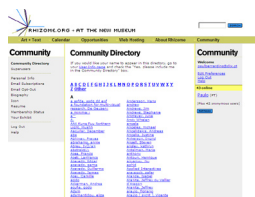
A estrutura destas sociedades remete para o rizoma [o rizoma é um termo figurativo usado por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987), para descrever todo os tipos de redes com uma estrutura não hierárquica], “Unlike the tree, the rhizome is not the object of reproduction, neither external



319. <http://www.0100101110101101.org>.

[~socom/Jbm_ensaio2.html](http://socom/Jbm_ensaio2.html) (acedido em 09 de Abril de 2003).

¹⁸⁹ Deleuze, Gilles e Guattari, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis:



320. <http://rhizome.org/community/directory.rhiz>.

reproduction as image-tree nor internal reproduction as tree-structure. The rhizome is an antogenealogy. It is a short-term memory, or antimemory. The rhizome operates by variation, expansion, conquest, capture, offshoots. Unlike the graphic arts, drawing, or photography, unlike tracings, the rhizome pertains to a map that must be produced, constructed, a map that is always detachable, connectable, reversible, modifiable, and has multiple entryways and exits and its own lines of flight. It is tracings that must be put on the map, not the opposite. In contrast to centered (even polycentric) systems with hierarchical modes of communication and preestablished paths, the rhizome is an acentered, nonhierarchical, nonsignifying system with a General and without an organizing memory or central automation, defined solely by a circulation of states.¹⁸⁹ Portanto, uma multiplicidade de ligações sem sujeito nem objecto, logo um simulacro do espaço.

Consideremos agora o seguinte cenário: 1997, encontro entre Gary Kasparov e "Deep Blue" (IBM Corporation)¹⁹⁰. Neste cenário encontrava-se o campeão do mundo de xadrez contra quem? O Homem *versus* a máquina [o *Deep Blue* fazia jogadas assentes em algoritmos avaliando a posição das peças no tabuleiro, contemplando uma relação entre a guarda do rei e o tempo despendido (jogadas necessárias), para imobilizar o rei adversário (tudo na base dos milhares de ciclos por segundo - "Deep Blue can examine and evaluate up to 200,000,000 chess positions per second. Garry Kasparov can examine and evaluate up to three chess positions per second"¹⁹¹)], desta batalha resulta a inevitabilidade de medirmos uma possível dependência tecnológica, que sub-repticiamente se vai colocando na sociedade actual como uma luta a ser travada algures no futuro.

Segundo Gordon Moore (1965)¹⁹², que observou um crescimento exponencial no número dos transístores por circuito integrado (o dobrar dos transístores a cada par de anos tem vindo a ser mantido), vaticinou que esta tendência evolutiva continuaria e consequentemente faria uma reorientação da cultura. Hoje, já em pleno século XXI, verificamos, através do desenvolvimento das *nanotecnologias* (engenharias a nível molecular), segundo Eric Drexler (1987), como nós eventualmente seremos capazes de criar quase qualquer tipo de arranjo de átomos desejado e que consequentemente através desta nova tecnologia, assistiremos cada vez mais a uma redução de tamanho (Drexler profetiza os nano-computadores) assim como a um aumento de velocidade dos computadores, "The ancient style of technology that led from flint chips to silicon chips handles atoms and molecules in bulk; call it bulk technology. The new technology will handle individual atoms and molecules with control and precision; call it molecular technology. It will change our world

University of Minnesota Press, 1987, p.21.

¹⁹⁰ Para saber mais, veja-se: <http://www.research.ibm.com/deepblue/> (acedido em 17 de Setembro de 2004).

¹⁹¹ <http://www.research.ibm.com/deepblue/meet/html/d.2.html> (acedido em 17 de Setembro de 2004)

¹⁹² Pode-se encontrar os dados, assim como uma cópia (com possibilidade de se fazer download) do artigo publicado na, *Electronics*, Volume 38, Number 8, April 19, 1965- «Cramming More Components Onto Integrated Circuits», referentes à "Moore's Law" em <http://www.intel.com/research/silicon/mooreslaw.htm> (acedido em 17 de Setembro de 2004).

¹⁹³ Drexler, Eric, *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*, New York: Anchor Books, 1987, p.6.

in more ways than we can imagine. Microcircuits have parts measured in micrometers – that is, in millionths of a meter – but molecules are measured in nanometers (a thousand times smaller). We can use the terms “nanotechnology” and “molecular technology” interchangeably to describe the new style of technology. The engineers of the new technology will build both nanocircuits and nanomachines.”¹⁹³.

Esta transformação molecular, em termos de novo conceito, levou alguma literatura ficcionista/futurista¹⁹⁴ a conjecturar a integração do computador no corpo humano, e neste sentido, levantou-se a sugestão que este tipo de máquinas facilmente se tornariam reprodutivas, porém Edward Tenner (1997) sugere que, no que diz respeito aos efeitos da tecnologia, quase nada até aos dias de hoje foi vaticinado/previsto com exactidão, e, geralmente, sempre que “resolvemos um” problema estamos a “levantar outro”¹⁹⁵.

Se tomarmos por definição que arte digital (no que diz respeito ao sistema da criação de imagens/arte) pode ser composta e/ou traduzida utilizando um computador, implica-mos na forma imaterial do trabalho em si, uma definição possível que assenta num conjunto de zeros (0) e uns (1) organizados de forma a codificar informação múltipla (texto, imagem e som); implicando o uso de várias fontes – *multi* – apareceu um campo cruzado de informação que tem vindo a ser designado, como proposto por Lev Manovich (2001), “new media”¹⁹⁶ e que vai reafirmando as ideias de McLuhan (1964), que sustenta que todos os meios – em si mesmo e sem levar em consideração a mensagem que procuram comunicar – manifestam e compelem, influenciando, o homem e a sociedade. Enquanto o homem viveu num equilíbrio com os seus sentidos, procurando perceber o mundo através dos sons, dos cheiros, do paladar e da visão, a sua percepção era bastante harmoniosa (distribuída), mas com os desenvolvimentos tecnológicos¹⁹⁷ o homem transformou/estendeu as suas capacidades que acabaram

¹⁹⁴ Veja-se a obra de um dos mais conceituados escritores actuais de ficção científica, Vernor Vinge [*The Peace War* (1984) e *Marooned in Realtime* (1986)].

¹⁹⁵ A problemática levantada pelos telemóveis de 3G que servem para uma orientação mais eficiente, é a mesma em termos de controlo/localização do utilizador, “O Wayfinder é um novo sistema de navegação gráfico e vocal, que fornece informação para o telemóvel para qualquer lugar na Europa. Para utilizar este sistema necessitamos de um telemóvel smartphone com sistema operativo Symbian (UIQ ou Nokia Séries 60), do programa Wayfinder instalado, de um receptor GPS (com bluetooth), de um acesso GPRS à Internet e de uma licença de utilização do servidor Wayfinder. Recorrendo ao software Wayfinder, o utilizador tem à sua disposição um sistema de guia de estradas dinâmico, que lhe chega directamente ao telemóvel. Além do mais, o Wayfinder tem outra característica interessante, que é o facto de transmitir, através de uma simples mensagem SMS, enviar a localização do utilizador a outras pessoas.” – revista Connect - mês 08 de 2004, p.35. (o artigo pode ser consultado em http://www.lojagps.com/downloads/wayfinder_connect.pdf [acedido em 10 de Outubro de 2004])

¹⁹⁶ O próprio termo “new media” procura descrever um campo onde as coisas que acontecem têm ainda um carácter de novo (recente) e que geralmente combina vários elementos de tecnologia computacional onde o seu conteúdo permite interacção. Os sites da internet são um bom exemplo de “new media”, na medida em que, este tipo de construções são apenas acessíveis, e só assim fazem sentido, através das tecnologias (telecomunicações), assim como na sua formulação está inerente a utilização de uma gama variada de meios – texto, imagem e som que compreendem o produto final – razão pela qual encontramos grande poderio como meio uma vez a sua habilidade de afectar/compreender tantos sentidos ao em simultâneo.

¹⁹⁷ Segundo McLuhan, na sociedade operaram-se três grandes, embora básicas, inovações tecnológicas: a invenção do alfabeto fonético, que forçou o homem tribal a sair do equilíbrio harmonioso dos sentidos uma vez que produziu um homem que deu predominância à visão; coma introdução dos caracteres móveis no séc. XVI, provocou-se uma aceleração do processo visual; coma invenção do telégrafo em 1884, por Samuel F. B. Morse, que transmitiu a famosa mensagem “What hath God wrought?” de Washington para Baltimore



321. *Titanic* (1997), James Cameron, filme.

por produzir uma inexorável reforma social resultando em mais inovações da tecnologia. Neste sentido os produtos da tecnologia ao inovarem transportam, na sua constituição, a tecnologia que lhes deu corpo e procuram mascarar essa própria tecnologia através das promessas de possibilitar aos utilizadores, por vários meios, traçarem os seus próprios sentidos, na utilização da tecnologia¹⁹⁸.

Na designação aplicada aos produtos, por parte de quem produz com as tecnologias ao dispor/utilizadas nas artes visuais/plásticas, encontramos sempre a ênfase dos aspectos visuais, que se articulam com uma descrição do foro operacional da técnica utilizada, do tipo: *sequenced media*, *time-based media*, *aural design*, *information engineering*, *interface design*, *interactive design*, *3D computer modeling/animation*, e *motion graphics*¹⁹⁹; o que reflecte a imposição da própria técnica envolvida na utilização dos produtos resultantes das novas tecnologias.

Razão que em si cria uma dicotomia entre o objecto tradicional e uma obra que se apresenta mediada por um computador (seja todo um espaço controlado ou mesmo uma simples projecção). Num (objecto tradicional) temos um comportamento interiorizado que nos conduz, supostamente, a um estado de contemplação e reflexão, com o intuito de “entender” a obra; noutro (*new media*) o comportamento é esperado, de um ponto de vista cultural, de outra forma, onde para além do estado acima referido para os objectos tradicionais, somos impelidos a participar no objecto complementando o seu conteúdo, tornando-o em algo pessoal.

Nesta sua nova forma de ser objecto, segundo Lev Manovich (2001) conclui que os *new media objects*²⁰⁰ são em si objectos culturais. O que realça o facto de estarmos perante um cenário em que estamos dependentes da tecnologia, como se pode verificar nas palavras de Lev Manovich (2001), com a introdução da tecnologia no campo da criação artística já no início da arte electrónica, tornamos a situação irreversível, “In the 1960s, video artists began to build video synthesizers based on the same principle. The artist was no longer a romantic genius generating a new world purely out of his imagination; he became a technician turning a knob here, pressing a switch there – an accessory to the machine.”²⁰¹.



322. *The Virtual Museum* (1991), Jeffrey Shaw, instalação computergraphic.

(em 24 de Maio de 1884) – veja-se a entrevista feita por Eric Norden para a *Playboy* [que pode ser lida em <http://heim.ifi.uio.no/~gisle/overload/mcluhan/pb.html>] (acedido em 10 de Outubro de 2004)].

¹⁹⁸ Pelo receio imposto pelo aparecimento da tecnologia, todo tratamento dado na composição digital, alimenta uma dissimulação da própria tecnologia através da simulação/ilusão, onde os meios digitais (mascaram-se) tentam parecer o mais analógico possível. Assim vemos acontecer, sobre maneira, no cinema, uma cena que parece o mais possível ter sido realizada (filmada e acontecida) num local físico, existente. Para tal ser credível, são colocados todos os elementos (da cor/iluminação à perspectiva) em função de um cenário “real”.

¹⁹⁹ O uso das expressões em Inglês é aqui utilizado uma vez a sua maioria ser a que se encontra mesmo no vocabulário utilizado entre profissionais das áreas das tecnologias em Portugal.

²⁰⁰ “Throughout the book, I use the term *new media object*, rather than *product*, *artwork*, *interactive media* or other possible terms. A new media object may be a digital still, digitally com-posited film, virtual 3-D environment, computer game, self-contained hypermedia DVD, hypermedia Web site, or the Web as a whole. The term thus fits with my aim of describing the general principles of new media that hold true across all media types, all forms of organization, and all scales. I also use *object* to emphasize that my concern is with the culture at large rather than with new media art alone.”, in Manovich, *op. cit.*, p.14.

²⁰¹ Id., p.126.

III.5 Porque é que se continua a falar de criatividade (os condicionalismos da criatividade no final do séc. XX)?

"A new medium is never an addition to an old one, nor does it leave the old-one in peace. It never ceases to oppress the older media until it finds new shapes and positions for them."²⁰²

Acreditamos que Arte é uma actividade que une intenção e descoberta debaixo da tutela da realização. Uma das suas tarefas mais primordiais, como a própria realidade que tem um carácter múltiplo e complexo, é libertar a capacidade humana dos esquemas limitativos da vida prática. A arte não está isolada do resto da realidade; entre a arte e as outras actividades do homem não há um abismo, há antes uma passagem gradual, níveis diferentes de inventividade. Da execução técnica²⁰³ de um projecto à invenção mais original, há um exercício do fazer que se estende das formas mais elementares do ofício à mais pura criação estética²⁰⁴.

É da natureza do homem adaptar-se ao meio em que vive, seja ele de natureza física, social ou psicológica, e é por esse facto que, quer as atitudes quer os comportamentos de cada indivíduo não podem ser analisados independentemente uns dos outros, pois acontecem sempre como forma de resposta ao meio em que estão inseridos, interagindo entre si²⁰⁵.



323. *Untitled (Hairy Shoe)* (1992), Robert Gober, cera e pelos humanos.

²⁰² McLuhan, *op. cit.*, p.158.

²⁰³ A palavra técnica tem sua origem no grego *tekhné* que passou para o latim *ars, artis* e para o português arte. Na Antiguidade, sobretudo entre os gregos, arte era entendida como *tekhné* que abrangia qualquer prática produtiva inclusive a produção artística, acentuando o aspecto de execução da obra de arte. Os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica e esse pressuposto atravessou boa parte da história da cultura ocidental até pelo menos o Renascimento. Para um homem como Leonardo da Vinci, pintar uma tela, estudar a anatomia humana e a geometria euclidiana e projectar o esquema técnico de uma máquina constituíam uma única actividade intelectual. A palavra técnica aparece na língua portuguesa somente no século XIX e passa a substituir parcialmente a palavra arte. O português, o francês, o italiano, o alemão e o russo têm estabelecido uma distinção entre técnica e tecnologia. No inglês essa distinção é mais ténue e o termo *technology* engloba muito do que entendemos como técnica. A palavra tecnologia tem origem no grego *tekhnologia* (tecno + logos) e significa o conhecimento científico das operações técnicas ou da técnica. Tecnologia, assim como técnica, tinha ligação com a arte até o século XIX. Os termos técnica e tecnologia migraram do campo da arte para o campo da indústria e da ciência (conforme estas duas esferas cresceram em importância e actuação na sociedade ocidental). Por outro lado, arte tinha uma relação com a técnica e com a ciência mais evidente até a separação das duas esferas em campos praticamente opostos a partir do século XVIII.

²⁰⁴ O objecto e o método da Estética dependem do modo como se define arte. Por essa razão filósofos-estetas desde a Grécia Antiga até o século XX elaboraram diferentes tratados estéticos. Um ponto comum seria a investigação acerca do que é o Belo, o Belo capaz de proporcionar prazer aos sentidos ou ao espírito. Com a dilatação do conceito de arte a partir da segunda metade do século XVIII, o conceito de belo também muda. Antes do advento dos produtos industrializados, a beleza era vista como harmonia das partes, perfeição e era dissociada da utilidade. A partir do século XIX, começa-se a pensar na beleza enquanto adequação a um fim.

²⁰⁵ A forma como os Gregos se colocavam perante o teatro, danos conta disso, razão pela qual Aristóteles falava na «catarse» – pois para ele a obra de arte podia ser vista, por uma lado, como um parasita, e, por outro, como um desparasitante do foro psicológico. Aristóteles justifica a tragédia ao atribuir-lhe um poder de purificação (*katharsis*) das paixões dos espectadores, pois ao assistir-se a um tal espectáculo, o ser humano liberta-se das suas próprias tensões psíquicas, na medida em que estas se vão exteriorizando em forma de emoções – repulsa e simpatia para com a cena representada (raiva, pena, etc.). Portanto, a contemplação estética aparece isolada na medida em que compreende uma abordagem individual, tornando-se numa operação de ordem essencialmente intelectual. Veja-se, Aristóteles, *Poética*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

Uma das características do pensamento ocidental, que se espelha na lógica²⁰⁶, traduz-se pelo anseio de interpretar, de traduzir. Intervindo-se assim, a partir das próprias referências, na crença de se haver compreendido o sentido do objecto que deu origem à interpretação. Porém, cremos que o que efectivamente acontece é uma adequação de fragmentos de uma estrutura (interpretante) em relação à outra (interpretado). Como tal, a suposta compreensão reduz o sentido original do objecto em questão, esmorecendo o sentido efectivo da estrutura original. Logo, somos conduzidos, na ânsia do conhecimento, à destruição, seguido de sua recriação possível, desse mesmo objecto - à semelhança da desconstrução/construção do conhecimento.

Retirando da psicanálise, a ideia advinda de Freud (1920), do *todo* ordenado de causalidade e determinismo que se opunha ao caos - de algo que não está no lugar da ordem, que não é fruto do recalque, que não pertence ao inconsciente, que em suma não é linguagem, o que está para além de todo e qualquer princípio, qualquer organização, qualquer lei - escolhemos a lógica do caos como espelho da acção criativa. Lógica que nos serve, como forma/modelo mais indicado, para se tentar perceber a natureza da criatividade, que se reafirma na configuração de que a obra (resultante) não é de todo um sistema que se compreenda através da "junção de elementos"²⁰⁷, ainda que ordenados por uma lógica estruturada. O reducionismo sempre mitificou a ordem (ausência de contradição), mas a pressuposição da vigência de desordens, ou caos, misturando-se com ordens e organizações, abalou tal posição, inserindo uma diferença fundamental no conceito de criatividade. Pois não se trata aqui de ordens e de desordens fechadas, mas de ordens e de desordens que se interpenetram mutuamente, ou que se vão comutando interactivamente.

Segundo René Huyghe (1986), é da convergência de três momentos, intervenientes interactivamente, que o artista constrói os seus objectos: (1) *o mundo da realidade visível* (donde o artista parte e retira os elementos); (2) *o mundo da plástica* (a matéria e o modo como é produzida a obra); (3) *e o mundo dos pensamentos e dos sentimentos* (onde o artista se move).

Neste esquema, exposto de forma sintética, encontramos, de facto, o conjunto que perfaz o grupo que vai proporcionar o aparecimento da obra. Vemos que: (1) o indivíduo a partir de uma *realidade exterior* vai recolher os elementos (o meio onde está inserido, corporal e intelectualmente); (2) os *meios* caracterizam as diferentes áreas, que aparecem de acordo com a designação (que pela sua qualidade facilitadora implicam componentes *técnicas*); (3) o aspecto dinamizador da *acção*, que se revela através das intenções (pensamento e sentimentos), acabam por ser determinante para que a obra aconteça (remetendo a criatividade para uma necessidade obsessiva do fazer).

²⁰⁶ Que trata da forma dos raciocínios, independentemente dos objectos a que se refere e independentemente do significado destes.

²⁰⁷ Porém a conjunção de elementos, estes seguramente infinitos, acabam por se fundir acabando por criar uma unidade.

O conceito da arte durante o séc. XX tem vindo a diferir paulatinamente do existente até então. O que começou como imagens em forma de narrativas, mais ou menos miméticas, nas cavernas evoluiu para experiências de arte elaboradas, conceptuais. Tecnologias computacionais em parceria com técnicas gráficas proporcionaram este desenvolvimento possível.

As experiências dos finais do século, através de uma maturação exposta pela acção da interactividade, convertida numa experiência artística total que envolve o espectador no processo, não apenas através da contemplação mas apelando à utilização de todos os seus sentidos, abriram novos caminhos à imagem.

Obras de arte produzidas através de tecnologia continuaram a expandir a nossa capacidade de experiência. Vemos na produção de muitos artistas a capacidade de reinventar os seus espaços de acção através da tecnologia para responder a desafios específicos.

O desenvolvimento do produto, pela acção da indústria, massificou o objecto²⁰⁸, conduzindo esteticamente o “gosto” a uma padronização colectiva. Vindo este a ser nivelado de forma vertiginosa nos meados do séc. XX com o desenvolvimento da tecnologia electrónica, e que se vem vindo a manifestar na sua totalidade no início deste séc. XXI com os *fenómenos* da “Reality Show”, onde se produzem reacções em cadeia nas estruturas e categorias estéticas e consequentemente nas produções artísticas, “Increasingly, we have come to see the world by means of mediated vision, and, as we have done so, we have increasingly been able to distance and detach ourselves from contact with its reality. And, of course, it is no longer a question of seeing and monitoring the proximate world: new visual media have progressively expanded the field of vision. With the development of global television, there is, it seems, the capacity for unlimited observation of the world’s events.”²⁰⁹.

Esta massificação que providencia um nivelamento do padrão do gosto (que se traduz colectivamente), que se consubstancia com o desenvolvimento da média na comunicação, tem vindo a provocar na sociedade, sobretudo nas camadas intelectuais e artísticas, um certo “mal-estar cultural” (uma vez que tem sido encaminhado de forma mordaz e impiedosa, em termos de eficácia segundo o público para qual se orienta o *fenómeno*). O que, como verificou Georg Simmel (1971), tem vindo a transformar o tecido urbano numa sociedade de estranhos, e mais particularmente, o tratamento dialéctico da relação entre indivíduos e seu ambiente social e cultural. Simmel sugere que talvez a sociedade “disforme” em que vivemos seja meramente o formulário apropriado da vida contemporânea. Baseada no anonimato, na massificação, na solidão e na homogeneização de gostos e atitudes, esta sociedade contemporânea “disforme” acaba por anular elites intelectuais, propícias para o desenvolvimento individual, que se encontram desarticuladas, dispersas e minoritárias.



324. BB4 (2004), TVI.

²⁰⁸ Começado no séc. XIX com a revolução industrial, que fica subentendido pelo crescimento da “cultura de massas”.

²⁰⁹ Robins, *op. cit.*, 1996, p.21.

Na repulsa da arte massiva que faz a apologia do *mau gosto*, do *kitsch*²¹⁰, vemos as reflexões de Theodor Adorno e Max Horkheimer (1974)²¹¹, sobre a indústria cultural, acentuando as oposições teóricas e ideológicas a esse respeito: “cultura de mercado” e “cultura de massas” *versus* “cultura erudita”; proporcionando a discussão em torno da procura da arte “autêntica/verdadeira”, com o intuito de perceber se esta era promovida pelas indústrias culturais ou era elaborada autenticamente partindo da individualidade criadora. Na qualidade de Marxistas²¹², foram capazes de perceber o papel crucial ocupado pelos *mass media* na manipulação das experiências estéticas, que eram oferecidas pelas camadas elitistas do poder, à sociedade, assim como a natureza sistemática da produção, distribuição e consumo, enquanto processo, que afectaria o conteúdo cultural. O que quer dizer que a cultura em si não é mais do que um reflexo da manipulatividade das estruturas sociais. Assim, debaixo da apologia capitalista, o papel da cultura de massas acentua e consente a exploração de muitos para o proveito de alguns²¹³.

No final do séc. XX foram incorporados termos, na história e na teoria da arte, que abundam de neologismos, tais como: *cyberart*, *realidade virtual*, *telemática*, *interface*, *software art*, *real time*, *vida artificial*, *fractal art*, *robótica*, *net.art*, *web.art*, *hipermédia*, *distopia*, *cyborgs*, *bio art*,

²¹⁰ Entendido como a “dimensão da gratuidade”, o kitsch tende anestesiar a função em proveito de uma necessidade mais ou menos luxuosa de imagens, satisfações visuais, sonhos, e símbolos. É o mundo das formas aberrantes, o discurso errático dos objectos insensatos, supérfluos, obsessivos – factor de um sistema fundamentado pelas necessidades de uma compensação lúdica implícita ou explícita, se não por uma atitude activa ou contemplativa. Afirmando-se na década de 1870 onde o termo aparece para qualificar as reproduções de arte baratas, o kitsch inscreve-se na tríade industrialização – massificação – consumo (conhecendo uma primeira maturidade em redor do *modern style* dos anos 1900, uma segunda reapropriação em volta do *styling* de 1935, seguidamente um terceiro momento, contemporâneo da *pop art* nos 1960. O objecto kitsch tenta de alguma forma compensar duas carências culturais do objecto industrial: o impessoal ao afastar-se do homem; a deslocação e o desaparecer dos sinais, percebidos como arbitrários, devido ao força dos elementos técnicos implícitos na sua produção. A sua funcionalidade fundamental de acrescentar, ou juntar, uma dimensão estética complementar, introduzindo uma dose mais ou menos forte de gratuidade, é responder ao gosto de uma época saturada de bens, é contribuir para constituir um ambiente kitsch, não imposto pela autoridade de um inventor, mas chamado pela sensibilidade do consumidor.

²¹¹ Terminada em 1944 e publicado em 1947, em Amsterdão, *La Dialectique de la Raison: Fragments Philosophiques*, constitui uma obre charneira, que encontrará uma real audiência apenas a partir dos anos 1960. Membros eminentes da escola de Frankfurt, que sob o signo da “teoria crítica” (Kritische Theorie) tentam confrontar a reflexão filosófica, histórica e sociológica clássica alemã com os ensinamentos do marxismo e da psicanálise, consagrando-se muito à sociologia do consumo cultural e a criação artística, sob a influência nomeadamente dos meios de comunicação de massa. Horkheimer, Max e Adorno, Theodor W., *La Dialectique de la Raison: Fragments Philosophiques*, Paris: Gallimard, Collection Tel, nº. 82, 1974.

²¹² Sistema baseado no conceito de Karl Marx (1818-1883), segundo o qual é a produção dos bens materiais que condiciona, de modo geral, a vida política, social e intelectual.

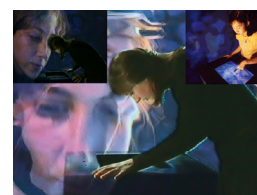
²¹³ Adorno, privilegiou conceitos acerca da produção ignorando qualquer análise de como os materiais culturais são recebidos e usados, o seu gosto, inclusive, revela-se em muitos aspectos burgueses (o culto do grande artista sozinho do alto do seu pedestal, indiferente e autónomo na sua inspiração que conduz a sua criatividade, não deixa de ser um produto do liberalismo romântico que procurava combater). Mesmo a sua análise da indústria cultural acaba por ser bastante monolítica, uma vez que não se ocupou dos conflitos e das contradições entre e dentro das várias formas de produção, não vendo a dependência do mercado por parte das ditas indústrias (que produzem novos estilos e novas formas). Prisoneiro do seu contexto histórico e social, assim como académico tradicional, privilegiou sempre o individual sobre o colectivo, o objectivo sobre o sentimento.

etc. Toda esta invasão não é apenas uma questão de neologia (criação de vocabulários), pelo contrário, esta nova terminologia alude a questões fundamentais, centrais e altamente relevantes em termos quer da arte (na redefinição das práticas implícitas que tem vindo a ser aceites pela comunidade artística contemporânea) quer de ciência.

Com a separação entre assunto (tema) e objecto (representação), proporcionada pela forma advinda da “janela”, produzida durante a renascença (séc. XV), através da perspectiva²¹⁴ e pelo reforço, de modo paradoxal (pelo facto de deliberadamente quebrarem as regras formais constituintes da própria perspectiva), encontrado pelos Cubistas²¹⁵ (séc. XX), uma vez procurando uma visão ainda mais acentuada na distinção entre assunto-objecto, abriu-se novo caminho, pela mão do sistema das interfaces, para a metáfora da janela.

A imagem digital veio acentuar a dicotomia do “dentro” e do “fora”, proporcionando, em termos de contexto, uma procura (uma afirmação dentro da sua afirmação) e uma base de comprometimento óptimo para o desenvolvimento da realidade virtual – com as suas consequentes nuances de “augmented reality” e “mixed reality” e com a mais valia acarretada pela via da interactividade e da imersão, proporcionando uma verdadeira revolução na colocação do sujeito²¹⁶. De facto, as imagens nasceram da necessidade de representar, como se pode verificar ao longo do I Capítulo desta tese, e segundo assinala Berger (1982), “As imagens foram feitas, de princípio, para evocar a aparência de algo ausente. A pouco e pouco, porém, tornou-se evidente que uma imagem podia sobreviver àquilo que representava; nesse caso, mostrava como algo ou alguém tinham sido – e, consequentemente, como o tema havia sido visto por outras pessoas. Mais tarde ainda, a visão específica do fazedor de imagens foi também reconhecida como parte integrante do registo. A imagem tornou-se um registo de como X tinha visto Y. Constituiu isto o resultado de uma crescente tomada de consciência da individualidade, acompanhada de uma crescente consciência da história. Seria ousado pretender datar com rigor este último avanço. No entanto, pode afirmar-se com certeza que esta consciência existe na Europa desde o início do Renascimento.”²¹⁷.

Toda uma redefinição sustentada no desenvolvimento tecnológico é central ao problema que se expõe hoje na enunciação da criatividade. O que levanta um problema na diferenciação das fronteiras entre obras de arte criadas pelos meios tradicionais – onde o homem, enquanto elemento produtivo, é o centro da questão – e as obras produzidas e mediatizadas



325. *Liquid Views* (1993), Monika Fleischmann, instalação interactiva.

²¹⁴ Cfr. o Capítulo I, supra, ponto I.1.2 *Perspectiva* (humanista).

²¹⁵ Segundo Peter Weibel, arte produzida durante o séc. XX, é a grande responsável pela emancipação de imagem, que ele vê como um acontecimento em duas fases: a primeira fase na primeira metade do séc. XX através do Futurismo, Cubismo, Suprematismo, Dadaísmo, Surrealismo, etc; na segunda fase, através da Action Painting, Fluxus, Happenning, Pop Arte, Op-Art, acções, performances etc. *Veja-se, Weibel, Peter, «On the History and Aesthetics of the Digital Image», in Druckrey, Timothy (ed.), Ars Electronica: Facing the Future, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.51-65.*

²¹⁶ Nesta separação do “dentro” e “fora”, foi-se criando novas pontes para novos tipos de expressão para o sujeito, que revelam uma maior participação nas questões de execução da obra – o seu antes e o seu depois. Cfr. o ponto III.1 *Os dispositivos e a natureza do conhecimento tecnológico.*

²¹⁷ Berger, *op. cit.*, p.14.

pelos aparelhos tecnologicamente capacitados para tal – onde o aparelho, enquanto elemento plurifacetado, é o centro da questão.

Com o desenvolvimento, especialmente da tecnologia, verificou-se, de acordo com o discurso da semiologia²¹⁸, que as imagens *indexavam* a realidade e enquanto signos de existência dessa realidade eram provas em si daquilo que apresentavam – na medida em que, pela presença do aparato técnico, eram a prova evidente que o objecto da representação havia existido realmente. Porém, toda a produção pós industrial, que usa a imagem como veículo privilegiado, evidenciou, nas obras que produziu, novas formas de se relacionar com a realidade, remetendo a prova evidenciada pelo aparato para uma crise de autenticidade, “A imagem, diz a fenomenologia, é um nada de objecto. Ora, na Fotografia, o que eu estabeleço não é apenas a ausência de objecto; é também, simultaneamente e na mesma medida, que esse objecto existiu realmente e esteve lá, onde eu o vejo. É aqui que reside a loucura, porque, até este dia, nenhuma representação podia garantir-me o passado da coisa, a não ser através de circuitos. Mas, com a Fotografia, a minha certeza é imediata: ninguém no mundo me pode desmentir. A fotografia torna-se então para mim um medium estranho, uma nova forma de alucinação: falsa ao nível da percepção, verdadeira ao nível do tempo. De certo modo, uma alucinação moderada, modesta, partilhada (por um lado, «não está lá», por outro, «isso existiu realmente»). Imagem louca, tocada pelo real.”²¹⁹.

Enquanto a fotografia e o cinema tradicional nos fazem, frequentemente, crer de que são registos “inocentes e fiéis” do real, a codificação da imagem digital, via computador, mostra-nos claramente que o que vemos realmente ao contemplar imagens produzidas por aparelhos não é o “mundo” pura e simplesmente, mas determinados conceitos que forjamos a respeito do mundo. As imagens não são mais arquitectadas pelos movimentos do artista, mas deduzidas formalmente dos modelos, de maneira tão lógica quanto qualquer teorema matemático. O que está armazenado no computador não são imagens, mas funções matemáticas organizadas e sistematizadas num programa.

Desta forma e até de modo um pouco paradoxal, a imagem técnica começou a criar à sua volta um campo altamente interessante para o discurso e prática evolutiva da actividade artística. O desenvolvimento da tecnologia digital proporcionou aos artistas novos instrumentos, criando-se, pela capacidade do médium, novos paradigmas no que diz respeito à própria definição de arte assim como à sua forma de produção. Obrigando, inclusive, a novos conceitos de espaços expositivos – a imaterialidade das várias formas que apresentam as obras de arte digitais criou uma série de problemas sem precedentes numa sociedade que sempre baseou o seu credo no ajuntamento de objectos²²⁰ (pense-se, a título de paradigma, na *net.art*).

²¹⁸ Pode encontrar uma análise mais precisa desta transformação no Capítulo II, desta tese, ponto II.1 *A imagem coordenada pelo signo*.

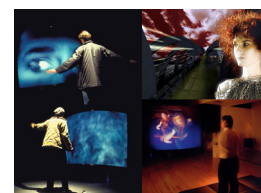
²¹⁹ Barthes, *op. cit.*, p.158.

²²⁰ Na realidade, o mundo económico da arte (dos museus aos coleccionadores, passando pelos galeristas e críticos), ainda hoje não se adaptou à introdução proporcionada pelo advento do digital, pois nos espólios, mesmo das aquisições recentes das instituições, que “afirmam” o sentido e destino da arte, verifica-se uma maior disponibilidade financeira para o objecto.

Segundo Charles Harrison (1996), em pleno séc. XX, observamos o mundo da arte (teóricos, críticos e artistas) a questionar conceitos que se prendiam com o invólucro da autoria *versus* originalidade, levantados pela abertura de horizontes da prática artística (graças a uma multiplicidade de disciplinas que acabaram por ser incorporadas, nos meados do séc. XX, pela mão da tecnologia, onde a mais visível de todas foi a produção de vídeo²²¹), incorporados pelo advento da reprodução (erigidos pela tecnologia), para os quais já Benjamin (1992) se havia pronunciado, "A reprodutibilidade técnica da obra de arte altera a relação das massas com a arte. Reaccionárias, diante, por exemplo, de um Picasso, transformam-se nas mais progressistas frente a um Chaplin."²²².

Nesta revolução proporcionada pela tecnologia, aparece a imagem digital, pela sua capacidade/facilidade de poder ser manipulada até ao *pixel*, como a forma ideal para fazer a integração entre a subjectividade da pintura com a objectividade da fotografia, "The digital image which allows one to intervene in each section of the picture surface as freely as the artist can in the canvas to form each portion of the picture as I wish does not just emancipate the apparatus art from its tortuous and constricting mechanics but also liberates our thinking in images par excellence from its many constraints."²²³. O que se reforça pela chamada de atenção proposta por William John Mitchell (1994), quando apela para a inerente mutabilidade da imagem digital, que apelida ironicamente de bricolage electrónica (electrobricolage), "A digital image may be part scanned photograph, part computer-synthesized shaded perspective, and part electronic "painting"-all smoothly melded into an apparently coherent whole. It may be fabricated from found files, disk litter, the detritus of cyberspace. Digital imagers give meaning and value to computational ready-mades by appropriation, transformation, reprocessing, and recombination; we have entered the age of electrobricolage."²²⁴. Ou seja, "Computational tools for transforming, combining, altering, and analyzing images are as essential to the digital artist as brushes and pigments are to a painter, and an understanding of them is the foundation of the craft of digital imaging."²²⁵.

Nesse sentido Lev Manovich (2001) alerta para a mudança operada pela tecnologia ser tão decisiva para a produção de obras (no cinema em particular, segundo a sua análise) como o foi a mudança/passagem da utilização do fresco e da tempera para o óleo, operada na Renascença, permitindo novas narrativas, "The switch to oils greatly liberated painters by allowing them to quickly create much larger compositions (think, for instance, of the works by Veronese and Titian) as well as to modify them as long as necessary. This



326. *Artificial Changelings* (1998), Toni Dove, instalação interactiva vídeo digital.

²²¹ Veja-se no Capítulo I, desta tese, ponto I.1 *Épocas demarcantes/proeminentes*, em particular o sub ponto I.1.4 *Electrónica e Digital (pós-moderna e contemporânea)*.

²²² Benjamin, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio D'Água, Col. Antropos, 1992, p.100.

²²³ Weibel, Peter, «On the History and Aesthetics of the Digital Image», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future*, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.51-65, p.53.

²²⁴ Mitchell, William John, *op. cit.*, p.7.

²²⁵ *Ibid.*

change in painting technology led the Renaissance painters to create new kinds of compositions, new pictorial space, and new narratives. Similarly, by allowing a filmmaker to treat a film image as an oil painting, digital technology redefines what can be done with cinema.”²²⁶.

Arlindo Machado (1996) considera artistas-digitais aqueles que entendem e interferem na linguagem do meio digital. Segundo Machado, a informática introduz um dado novo em relação à produção simbólica anterior: os programas ou softwares que se interpõem entre a máquina (hardware) e o usuário. O produto final é então resultado das actualizações desses programas; nesse sentido, pode-se dizer que o que importa não é tanto o produto gerado mas aquilo que permitiu gerá-lo.

O problema da criação e da invenção em computação gráfica é uma questão de competência algorítmica. É preciso saber produzir algoritmos bastante inteligentes para reverter a tendência das imagens sintéticas para copiar modelos. Não se combate a assepsia dos simulacros introduzindo neles ruídos, interferências ou gestos desestabilizadores, mas construindo algoritmos cada vez mais complexos, cada vez mais ricos de consequências e cada vez mais próximos do processo orgânico das formas vivas.

Porém, com a facilidade manipulativa proposta, porque inerente, pelo digital podemos verificar uma incorporação de imensos elementos resultantes da aquisição e integração de várias fontes que reflectem o contexto da sua produção, mas que se apresentam alheadas da realidade que participam. Os novos meios de comunicação engendram novos materiais para a arte. Ou seja, encontramos por um lado uma atitude mais “modernista”, onde se verifica uma produção artística que não necessita de comunicar, com ou sobre, a realidade, e por outro, através de uma apropriação indiscriminada de uma quantidade imensa de códigos da realidade quotidiana que o resultado se apresenta como um produto carregado de um relativismo arrivista, autista e acrítico, um atitude mais preocupada com o efeito.

O domínio do fazer/produzir é que dá lugar ao objecto, o que por sua vez reforça a ideia de que a técnica, por inerência, ligada ao conhecimento prático²²⁷, é uma das grandes responsáveis na mediação entre a mão e o pensamento, fazendo com que as formas artísticas nasçam irremediavelmente ligadas ao desenvolvimento técnico – que subentende uma época ou um

²²⁶ Manovich, *op. cit.*, p.305.

²²⁷ Veja-se, Cruz, Maria Teresa, «A Obra de Arte: Entre Dois Nomes. O Ready-Made», in *Comunicação e Linguagem*, nº 10/11, *O Corpo, o Nome, A Escrita*, Lisboa, 1990 – [pode ser lido em <http://www.cecl.com.pt/rci/index2.html>] (acedido em 13 de Maio de 2004). Através da análise de “Os objets trouvés ou ready-made, cujo inspirador foi sem dúvida Marcel Duchamp quando, em 1913, propõe como obra de arte uma roda de bicicleta, acompanhada de uma inscrição e de uma assinatura.”, é reforçada a ideia da prática como diferenciadora entre os objectos, e que permite a estes “novos” objectos poderem ser apropriados, uma vez não existir a autenticidade particular que confere às obras parte da sua singularidade - como a título de exemplo a autora diz que o David de Miguel Ângelo não seria transferível para o ready-made. “Na obra, como objecto apropriado e não produzido, não ficam traços do gesto ou da mão que faz; a autoria não se confunde com o estilo, ou o estilo com a habilidade da mão.”.

chamamento do espírito²²⁸. Segundo Maria Teresa Cruz (1999), a técnica tem vindo a proporcionar um confronto salutar entre arte e autonomia, através das esferas da «potencialidade» e da «possibilidade», conquistada pela emancipação da própria arte relativamente à técnica, onde se tem vindo a assistir a uma arte dita tecnológica (que se designa assim pela incorporação de novos meios), que se centra essencialmente nos meios utilizados (nada que a modernidade já não o tenha feito, precisamente através da experimentação de meios), como afirma, “A interrogação que lançam hoje as designadas «artes tecnológicas» é sobretudo a de saber em que medida os novos meios em jogo alteram a relação entre a experimentação técnica e experimentação artística, e, mais fundamentalmente ainda, em que medida vêm ou não alterar a relação entre experimentação e experiência.”²²⁹.

Portanto, a forma é também um resultado do desenvolvimento técnico²³⁰. Como tal verificamos que é através da convivência das várias formas da imagem que se afirma, mais adequadamente, o mundo da arte. Ao coligar-se sujeito, técnica, experiência, comunidade e espírito temporal, afasta-se a ideia de que a forma artística não nasce apenas do desenvolvimento tecnológico²³¹, mesmo quando as implicações de tais desenvolvimentos possam afectar o comportamento na produção de obras de arte²³².

Veja-se o caso da produção artística em vídeo (*vídeoarte*), não pelo seu diferencial técnico do cinema, mas pelo seu papel subsidiário de outros géneros artísticos que vão desde a performance até à instalação, “Nauman is a good example of an artist who turned to video as only one other medium of his artistic practice. For Nauman and for others of his generation, new modes of expression were constantly and ruthlessly pursued in order “to figure out how to proceed”, as he says. Uninterested in simply re-hashing traditional problems with painting (lie admired the



327. *Clown Torture* (1987), Bruce Nauman, vídeo instalação.

²²⁸ Todo o ponto I.1 *Épocas demarcantes/proeminentes*, do Capítulo I, desta tese, que pretende criar uma genealogia da imagem, faz a sua taxionomia assente nas questões inerentes ao médium que, do nosso ponto de vista, são o resultado da interferência da técnica na construção da imagem.

²²⁹ Cruz, Maria Teresa, «Experiência e Experimentação: Notas Sobre Euforia e Disforia a Respeito da Arte e da Técnica», in “Comunicação e Linguagem” nº 25/26, Lisboa, 1999, p.429.

²³⁰ Nos pontos I.2.1 *As técnicas e tecnologias* e I.2.2 *Os suportes*, do Capítulo I, desta tese, é demonstrado como a forma artística, nomeadamente pela acção da imagem, nasce de modo intrínseco associada ao desenvolvimento da técnica, que se reporta a um estado epocal, agregando o indivíduo e a comunidade com o espírito temporal como sendo uma constelação (um conjunto de esferas agrupadas de tal modo que possibilitam a imaginação do todo).

²³¹ A tecnologia tem vindo a ser assimilada pela produção artística contemporânea a tal ponto que encontramos de forma dissimulada, aparentemente invisível, aspectos tecnológicos nas mais variadas produções que vão desde o uso do vídeo até à impressão de painéis de grande dimensão.

²³² O desenvolvimento da tecnologia que deu origem ao aparelho fotográfico não foi, nem é, condição auto-suficiente para dar forma a uma nova forma de expressão artística, mas possibilitou, no seu aperfeiçoamento, o aparecimento do cinema. Ou seja, a implicação de uma tecnologia tem vindo a conduzir a própria tecnologia no sentido de uma outra, “Many of the digital technologies and techniques underpinning current forms of visual digital culture were first developed in relation to research goals and technical problems that were construed in ways which had little to do with aesthetic applications. For the most part, the concern of those early computer scientists involved with computer graphics research was with perfecting and developing further what they saw as the computer’s latent and extensive functional potential. Such work was undertaken in relation to ongoing research on commercial and military applications such as flight simulators and computer aided design.” – Darley, Andrew, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Londres: Routledge, 2002, p.12.

way De Kooning explored in paintings his own reactions to Picasso), Nauman was “interested in what art can be, not just what painting can be.” The materials, therefore, were at once unimportant and all important in that there were no limitations on what could be used to make art.”²³³.

Temos portanto, e cada vez mais, um diluir de fronteiras entre arte e tecnologia, onde se verifica de algum modo que a existência de duas comunidades diferenciadas – os cientistas, por um lado, e os artistas, pelo outro – se tendem a associar²³⁴. As designações inerentes à tecnologia digital (referenciadas acima no texto) encobrem a importância destes novos formatos e suas consequências na nossa cultura visual, pelo facto de assentarem a sua diferença fundamental, em relação aos meios tradicionais, nas características físicas que lhes permitem a manipulação total pelo computador. O que, por seu lado, e de forma paradigmática, devido à sua susceptibilidade à alteração/manipulação, não são nenhum garante do original²³⁵. Onde, inclusive a sua relativa facilidade reprodutiva, como imagens, está sujeita às várias interpretações em termos de brilho, contraste, tonalidade e cor, emprestadas pelos meios em que são mostradas – o ecrã essencialmente.



328. *Last Departure* (1996), Mariko Mori, cibachrome print (18 x 30 x 8 cm).

As imagens, pela sua facilidade manipulativa através do computador, que se afirma na ferramenta²³⁶, inserem no seu processo produtivo toda uma apropriação, toda uma recombinação e transformação que fazem da produção uma re-produção, colocando o discurso da objectividade científica da imagem aparelhada na mão da subjectividade do discurso artístico. Até pela sua facilidade manipulativa, as imagens tratadas digitalmente conseguem tecnicamente esconder a sua origem (analógica ou digital), pois através das ferramentas digitais ampliou-se dramaticamente o uso de imagens, onde a facilidade de aceder às ferramentas por seu lado é extremamente fácil assim como o seu uso, permitindo a qualquer indivíduo aplicá-las e tornar as fontes quase impossíveis de detectar.

²³³ Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, London: Thames & Hudson, 1999, p.102.

²³⁴ Segundo o estudo levado a cabo por Charles Percy Snow, em 1959, a noção de que a nossa sociedade, o seu sistema educativo assim com a sua vida intelectual, é evidenciada por uma divisão existente entre duas culturas – ciência e arte – bem diferenciadas que se caracterizam por terem perdido as suas raízes comuns, assim como a capacidade de comunicarem entre si. Segundo Snow, o paradigma científico em que assenta a sua interrogação com base na razão e no reducionismo, ou seja, o método científico – redução de uma coisa complexa aos elementos de que é formada, noção segundo a qual uma ideia complexa se pode compreender, se se compreender cada um dos conceitos simples que entram na sua formação – é que deu origem a este divórcio, pois enquanto que o cientista trabalha com a realidade e com a lógica, ao artista é mais cara a ideia da utilização da imaginação e da emoção, “The non-scientists have a rooted impression that the scientists are shallowly optimistic, unaware of man’s condition. On the other hand, the scientists believe that the literary intellectuals are totally lacking in fore-sight, peculiarly unconcerned with their brother men, in a deep sense anti-intellectual, anxious to restrict both art and thought to the existential moment.”, fazendo com o campo da arte seja o mundo da subjectividade, enquanto que a ciência, no que lhe diz respeito, persegue o mundo objectivo, utilizando para tal o método racional. Snow, Charles Percy, *The Two Cultures*, Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p.5.

²³⁵ Garante pretendido por William J. Mitchell, quando afirma que, “Digital images seem even more problematic, since they do not even have unique negatives. An image file may be copied endlessly, and the copy is distinguishable from the original only by its date since there is no loss of quality.” Mitchell, William John, *The Reconfigured Eye: visual truth in the post-photographic era*, Cambridge: The MIT Press, 1994, p.49.

²³⁶ Veja-se o Capítulo 3, «The Operations», particularmente os pontos, «Menus, Filters, Plug-ins» e «Composing» (pp. 123 – 160), do livro, Manovich, op. cit..

Tudo aquilo que acreditamos ser importante tecnicamente na constituição de uma pintura, uma escultura, uma fotografia ou até mesmo de uma obra em vídeo – selecção, manipulação, composição, etc. – na imagem digital é visto sistematicamente com ressalvas, mas na realidade as operações efectuadas têm na verdade aspectos fundamentais, na medida em que são mais-valias de um médium que pelo facto de disponibilizar a todo o momento todas as potencialidades é em si altamente sugestivo de possibilidades. Permitindo-nos, nesta sua facilidade constitutiva, ir para além do mundo físico e elevar as nossas capacidades de observador para lá da existência corpórea – podendo, como no caso de projectos em 3D, ver efectivamente de qualquer ponto duma esfera de 360º - como explica William J. Mitchell (1994), usando como exemplo a escolha da perspectiva na constituição da composição, "Computer perspectivists have far greater freedom in choosing viewing parameters than either painters or photographers. Painters and traditional architectural delineators are constrained by the technical difficulty of constructing views from certain positions and frequently opt for viewpoints and gaze directions that result in relatively straightforward one-point or two-point views. Photographers face the problems of finding physically possible places to stand, of avoiding occluding foreground objects, of finding moments when the light is right, and face the limitations of the lenses and other equipment that they happen to be carrying. Sometimes they must use cumbersome aids like tripods and camera cranes. But computer perspectivists can station themselves wherever they want in their virtual worlds and can set their virtual cameras in whatever ways they desire."²³⁷.

Com todas estas facilidades integrantes e características do digital, assistimos à perda do referente (como já abordado no ponto I.2.1 *As técnicas e tecnologias*), onde a imagem sustenta uma relação intencional quanto ao objecto (pelo acto representativo faz-nos acreditar, entre outras coisas, que ele existe), e a realização bem-sucedida dessa intenção assenta na criação de uma aparência. Aparência que, de algum modo, orienta o observador a reconhecer o objecto. Ou seja, ao depararmo-nos com uma imagem que pretende representar um objecto, não significa que o objecto exista e, se existir, que a imagem representa o objecto enquanto ele mesmo. Portanto, com a tecnologia digital disponível, não há necessidade de termos o objecto para termos a sua representação (traduzida objectivamente de forma fotográfica), com a particularidade de que quando construímos o objecto, depois de termos a sua imagem, podemos verificar que a imagem, que já tínhamos, corresponde exactamente aquele objecto, e que a imagem pode ser verificada exactamente em termos de luz, ângulo, enquadramento, etc., mesmo antes de termos tido o objecto para o apresentar.

Porém, não nos devemos esquecer das alusões feitas por Vilém Flusser (1998) acerca das imagens técnicas e do aparelho, que pelo facto de, por um lado, essas imagens traduzirem o meio pelo qual foram produzidas e,



329. RPC® Technology (2005) ArchVision, <http://www.archvision.com/default.cfm>.

²³⁷ Mitchell, William John, *op. cit.*, p.132.



330. *The Legible City* (1989), Jeffrey Shaw, instalação/interacção computergraphic.

por outro, ao transformarmos os instrumentos em máquinas, passamos, em parte, a funcionar em função da máquina, levantando dessa forma a suspeita de que a tecnologia se pode converter numa forma de constrangimento para o acto criativo²³⁸.

É certo que temos vindo a assistir, nos passos dados entre a técnica (pintura), a tecnologia (fotografia) e as novas tecnologias (digital), a uma marginalização/afastamento do sujeito. Através das novas tecnologias vemos incrementar atitudes/tendências enunciadas nas vanguardas que delineavam um novo campo estético - pense-se na desmaterialização do objecto/produto, na transformação do trabalho com o objectivo de deixar o individual e abarcar o colectivo, portanto na ideia de passar do privado para o colectivo.

Muitos trabalhos recentes não são mais objectos puros e simples, mas campos de possibilidades, obras em transformação derivadas da utilização de novas ferramentas digitais. Nesse sentido podemos dizer que a criação de um software, específico no tratamento das imagens, assume grande importância convertendo o engenheiro-programador num indivíduo próximo do artista (cf. Machado, 1996).

Esta é uma opinião que pode e deve ser discutida, uma vez que, os programas se alteram por solicitação dos próprios usuários/artistas havendo, nesse caso, uma interactividade. A essa questão soma-se o fato de que com a interactividade, os receptores tornam-se mais activos e possíveis co-autores. Esta questão coloca em cheque a noção de obra de arte normalmente aceita como sendo a criação de uma única pessoa — o artista. Os artistas que trabalham com as novas tecnologias necessitam da assessoria de engenheiros, técnicos e até empresas de grande porte, e todos contribuem e são imprescindíveis para favorecer a criatividade, aperfeiçoar a percepção e abrir as portas do imaginário, desde que seu carácter lúdico não seja esmagado pelas finalidades pragmáticas.

Vemos aparecer a efectivação do trabalho em parceria, que mais se adequava, pelas suas inerências, ao universo das competências tecnológicas²³⁹, pelo facto de os artistas, de um modo geral, não dominarem suficientemente a tecnologia (hardware e software), situação que se torna num problema relativo, uma vez que acaba, por outro lado, por proporcionar

²³⁸ De facto, não é necessário irmos muito longe para verificarmos uma padronização de soluções nos produtos apresentados quando vemos festivais de tecnologia (*Ars Electrónica*, *Siggraph*, *Imagina*, etc.), navegamos na internet (onde hoje impera o *Flash*), ou mesmo se folhearmos qualquer revista de tecnologia, e ficamos com a sensação de tudo ser feito pelo mesmo indivíduo ou empresa, e na sua grande maioria o nível produzido, quer de obras quer de discurso (neste caso muitas vezes substituído o estético pelo técnico), centra-se à volta de máquinas e de processos técnicos, deixando aquilo que se produz efectivamente com esses dispositivos, de uma forma geral, abaixo das expectativas.

²³⁹ Serve como exemplo sintomático a peça de Jeffrey Shaw, *The Legible City* (1988/91), onde a concepção e realização ficou cargo de Jeffrey Shaw, o texto a cargo de Dirk Groenewald, o software foi da responsabilidade de Gideon May e Lothar Schmitt, enquanto o hardware da responsabilidade de Huib Nelissen. E já fora do contexto que aqui pretendo justificar, mas com relevo do ponto de vista informativo quanto ao esforço financeiro deste tipo de obras, a cooperação do Ministro da Cultura da Holanda – dados recolhidos de Schwarz, Hans-Peter, *Media Art History*, Karlsruhe: ZKM – Center for Art and Media, 1997, p.148.

contribuições de outras sensibilidades, o que converge/auxilia na caracterização da experiência na arte contemporânea. Deste modo, vemos a necessidade de desmistificar valores convencionais²⁴⁰ e encarar, quer produtos quer processos, na arte contemporânea como resultado de algo que não parte apenas da manifestação de um indivíduo, individualmente motivado, mas como o produto de uma equipa que trabalha em grupo, e que por esse motivo questiona a autoria individual²⁴¹.

Ao falarmos em criatividade estamos a falar do carácter que salienta o comportamento humano, sendo a sua condição uma capacidade inovativa, onde se postula o problema como índice imensamente representativo de ideia genuína, definindo-se em geral como uma categoria superior (criatividade *contra* regularidade).

A teoria filosófica exposta no início do séc. XX por Henri Bergson (1985) – no seu livro publicado pela primeira vez em 1907, *Évolution créatrice* – baseava-se na distinção entre matéria e força vital (*élan vital*), onde exponha uma evolução na qual defendia uma emergência livre da inteligência individual, segundo um progresso que definiu como que uma linha que se bifurcava continuamente ou que divergia sistematicamente da sua direcção. Onde a evolução da matéria é ordenada, simétrica; desordem, todavia, através de livre e imprevista criatividade, é o efeito da força vital no meio material envolvente. Esta teoria centrou-se à volta do que Bergson considerava como um eixo incontornável e verdadeiramente definidor da existência: a intuição da vida é duração (“durée”), isto é, continuidade e mudança no tempo, algo novo a cada instante, criação contínua, e, portanto, múltiplas possibilidades, imprevisibilidade e liberdade. Com uma consequência: que o Homem é um ser ora idêntico a si mesmo – devido à sua consciência e memória, que faz com o seu passado seja sempre presente – ora mutante. Longe de ser mera evolução mecânica, a realidade para Bergson era a continuidade na mudança, “evolução criadora”, isto é, uma evolução que coadjuvava a criação do novo e do imprevisível; porque um impulso vital (*élan vital*), um espírito criativo, uma energia espiritual, impregnavam e explicavam a natureza, a vida e o Homem, assim como a sua evolução no tempo.

Dando um paço mais, podemos afirmar que a ideia metafísica de uma criação e a ideia física de uma evolução se complementam mutuamente de forma simétrica. Nesta visão das coisas, não se deve pensar que primeiro temos a criação e depois a evolução, uma vez que sabemos que a criação acontece paralelamente a todas as fases e momentos do processo evolutivo.



331. *Monster* (1997), Douglas Gordon, fotografia.

²⁴⁰ Adquiridos da forma tradicional de produzir a obra, que mais não são do que a continuação renascentista do génio, onde o produto (a obra) é o resultado da criatividade individual.

²⁴¹ Se pegarmos no exemplo da *Mona Lisa* (1963) de Andy Warhol, verificamos que a imagem da obra de Leonardo Da Vinci aparece multiplicada e não reclama para si um suporte singular, convertendo-se numa imagem metafórica, perdendo a sua singularidade, transformou-se num signo disponível e passou a ser utilizada numa vasta diversidade de meios, ou seja assim como a imagem a autoria é afectada pela tecnologia, não destruindo-a mas transformando-a noutra coisa.

O que realmente existe é uma criação de coisas materiais que evoluem precisamente porque foram criadas com sentido e finalidade, e como tal encontram-se guiadas por uma vontade ordenadora.

No sentido tradicional da ideia de criação encontramos a noção do nada, ou seja, dá-se a criação a partir do “nada”. Parece, então, que antes não havia nada e depois passou a existir algo. Mas isto é claramente enganoso: justamente porque se não existisse nada, não se podia falar do “antes” e do “depois” da criação do objecto.

Não existe um “antes da criação” nem um “depois da criação”. Pois a criação, como exposto acima, é continuidade e mudança no tempo, algo novo a cada instante, criação contínua, e, portanto, múltiplas possibilidades, imprevisibilidade e liberdade, ou dito de outro modo, pelo facto de vermos a criatividade como uma forma de resolver problemas, sugerimos a ideia que a criatividade é reactiva, uma vez que através desta respondemos a novas demandas ocasionadas por mudanças que se tornam no plano evolutivo da obra, parte da sua organização, nas palavras de Marcel Duchamp, “In the creative act, the artist goes from intention to realization through a chain of totally subjective reactions. His struggle toward the realization is a series of efforts, pains, satisfaction, refusals, decisions, which also cannot and must not be fully self-conscious, at least on the esthetic plane.”²⁴²

Criar é uma acção que procura o imprevisto – no sentido de ser uma interferência no estabelecido – é a constituição de uma diferença. É através do “inesperado” que nos permitimos falar de criação – na medida em que oferece uma alternativa original. O acto criativo pode ser analisado como sendo uma equação subtil entre aquilo que se conhece e aquilo que se desconhece, mas que nenhuma norma metodológica é capaz de lhe fazer justiça, pois as metodologias não são capazes, em si mesmo, de fazer do acto criativo uma operação sistematizável - aquilo que metodizamos é o conjunto das noções preliminares assim como as comprovações.

No entanto, e apesar de saber-mos que as ideias não aparecem do nada nem tão pouco do resultado de um processo racional e sistematizado, temos necessidade de utilizar as nossas capacidades reflexivas – tanto para recolher informação que se adivinha pertinente, do ponto de vista da orientação a dar ao projecto, como para conscientemente delimitar o campo de acção.

Temos assim que o campo da criatividade acontece entre dois patamares assentes nas experiências individuais²⁴³: inspiração e reflexão (orientados pela intuição e pelo trabalho). O que permite, inclusive, entender o produto estético, na pele do objecto enquanto obra de arte, como regente da produção cultural de qualquer cultura, “Por outras palavras, a específica

²⁴² Duchamp, Marcel, *The Creative Act*, <http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm> (acedido em 20 de Novembro de 2005).

²⁴³ Com base nas memórias transformadas em imagens que constituem o património (tal banco de dados) do museu imaginário do sujeito – Cfr. supra, Capítulo II, os pontos II.2.2 *A importância das imagens que guardamos na memória* e II.2.3 *O museu das imagens do sujeito*, onde se dá conta deste processo.

criatividade artística – tal como se manifesta nas formas de arte por mais exclusivas, aristocráticas ou burguesas que sejam, ou simplesmente individualistas – é a mesma criatividade que rege em geral a produção cultural, seja ela qual for, e exprime mais uma vez as características específicas da adaptação humana, as suas específicas capacidades ilimitadas de escolha em condições intelectuais, sob uma legalidade bastante geral, e portanto capaz de se especificar das maneiras mais diversas e oportunas.”²⁴⁴.

A obra criada, portanto, não deve ser vista como uma consequência exacta da ideia, ou mesmo do impulso, que a motivou, uma vez que o artista assenta a criatividade no confronto com os suportes, os meios, as suas limitações e virtuosidades técnicas, no acaso e pela acção daquilo que conhece. A obra constitui-se, ela própria, num eixo simbiótico, na medida em que, concentra o artista, a história da arte e o observador, e assim é acrescida de significações e transcende o contexto em que foi criada, fazendo com que a sua leitura seja sempre instável e pluriforme, dependendo não só do espaço em que é experienciada mas também dos seus intérpretes.

Logo, toda a interpretação da arte deveria considerar, antes de mais, o aspecto formal da obra, não para reiterar o fosso entre forma e conteúdo, mas para afirmar que a forma é já em si significativa – a forma, no acto da percepção é já significação, conceito e conteúdo. No entanto, é através do processo²⁴⁵, mais do que através de considerações formais estéticas²⁴⁶, que os objectos se introduzem no campo das artes.

Em termos descritivos podemos designar a criatividade como um acto de transformação ou modificação (sendo que a qualificação do acto em si como sendo criativo está a cargo das convenções culturais em que ele é inserido). É por esse facto que a criatividade não consiste necessariamente na produção de algo completamente novo (até mesmo, como já verificado acima, não existe nada que não seja o resultado transformado e adaptado



332. *Voltaire* (1989), Nam June Paik, videoescultura (300 x 200 x 55 cm).

²⁴⁴ Garroni. E., «Criatividade», in Enciclopédia Einaudi (Vol. 25), *Criatividade – Visão*, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1992, pp.349-424, p.415.

²⁴⁵ Como demonstrou Marcel Duchamp com os *ready-made* – a *Roue de bicyclette* (1913), o *Porte-bouteilles* (1915), ou l'*Urinoir* (intitulado *Fontaine* e assinado R. Mutt, 1917) – que os objectos para poderem figurar num contexto artístico, necessitam obrigatoriamente de ser transformados, alterados, e basta apenas privá-los das suas funções, combatendo assim os objectos/obra de arte tradicional que ocultam o lugar específico onde são apresentadas (apesar de estes lugares serem altamente necessários à sua apreensão enquanto obra de arte).

²⁴⁶ Os julgamentos estéticos são, evidentemente, passíveis de ser argumentados sendo como tal possível falar de “boa” ou “má” arte, com certeza não do ponto de vista, colocando estritamente como base, o gosto pessoal ou uma resposta habitual (o conhecido), mas tendo consciência da contenda estética que se opera em cada época, acoplando os méritos do trabalho quer a nível perceptível quer através das suas qualidades conceptuais. “With this in mind we might say that good art is aesthetically stimulating and bad art is aesthetically neutral, on the basis that one thing we want from a work of art is aesthetic stimulation, by whatever criteria it is judged. Needless to say, the criteria that determine whether something is aesthetically stimulating or neutral vary depending on the context in which objects are apprehended; aesthetic preferences are not entirely ahistorical, as we can see from the ebb and flow of visual styles over the centuries. But given that a broad consensus exists within art institutions about which works are aesthetically valued, we might advance the following generalisation: good art induces a sense of discontinuity and bad art reinforces continuity.” Pepperell, Robert, *The Post-Human Condition: Consciousness Beyond The Brain*, Bristol: Intellect Books, 2003, p.103.

daquilo que já conhecíamos). No entanto, o acto criativo poderá ser mais bem percebido enquanto processo transformativo – que se compreende pela combinação de elementos existentes, que são vistos como estando separados ou sendo mesmo incompatíveis²⁴⁷. O escritor e jornalista inglês, Arthur Koestler (1975), com uma produção literária sempre permeada pela temática do conflito entre a ideologia e a individualidade, sintetiza a sua extensiva investigação acerca do processo criativo humano, introduzindo o termos “bisociação” (*bisociation*) para agregar a noção de coincidência de ideias descontínuas, e assim descrevendo o acto criativo, “(...) the perceiving of a situation or idea, L, in two self-consistent but habitually incompatible frames of reference... The event L, in which the two intersect, is made to vibrate simultaneously on two different wavelengths, as it were. While this situation lasts, L is not merely linked to one associative context, but bisociated with two.”²⁴⁸.



333. *Synthesized Mona Lisa* (1989), Jean-Pierre Yvaral, análise numérica/digital.

Desta forma, vemos a criação como um desígnio que consiste no processo de gerar um conjunto de possibilidades, vistas como possíveis soluções para um problema, definido por um grupo de requisições e restrições. Cada solução que se pode apresentar como possível é, em termos da sua verificação de operacionalidade, testada em função das limitações impostas pelo contexto, que podem incluir diversos factores, tais como: técnicos; convenções artísticas; precedentes históricos; o público; o espaço; etc.

Usando as estratégias da interacção vemos a criatividade a intersectar a própria vida do público. De tal forma que permite ao individuo reparar em algo que ainda não tinha reparado, porque não prestou atenção, ou mesmo a ir para lá da experiência intelectual, impelindo para si o acto criativo através da participação (mesmo que não se aperceba disso, pois enquanto participador, através da sua performance, vai encontrando algo, deduzindo e implicitamente, não necessariamente de um modo racional, mas de forma que parta do geral para o particular, da causa para o efeito). Desta forma criam-se conexões entre coisas/elementos que se vão somando, remetendo o trabalho para um campo onde se excede o conteúdo específico da mensagem.

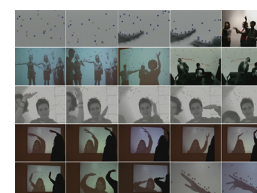
²⁴⁷ O Cubismo do início do séc. XX, serve como exemplo acabado do que acabo de aferir, pois mais do que uma mudança formal, compreendeu uma apropriação em termos de síntese de várias abordagens estéticas, onde se incluem o primitivismo das esculturas da Oceânia e de África com o movimento cinematográfico, cruzando a noção de perspectiva inerente à forma tradicional de representar, proporcionando a abstracção, “Todos estos avances, interacciones e innovaciones independientes surgidos entre 1906 y 1916 se vieron impulsados por un análisis formal y apuntalados por las últimas teorías científicas, filosóficas y esotéricas. La incisión fue la más profunda y los cambios los más trascendentales jamás acontecidos. Se trataba de algo más que de una mera cuestión de formas nuevas, estructuras nuevas, proporciones nuevas y energías expresivas nuevas: se trataba de un «estilo» nuevo. Hacia finales de la década, la escultura exploraba los hasta la fecha desconocidos mundos artísticos prehistórico, africano y oceánico y buscaba nuevas fuentes en la vida cotidiana. A partir de entonces, una escultura podía estar hecha de metal, de vidrio, de yeso, de cartón o de alambre. La escultura se abre, inicialmente en el plano teórico, a los nuevos medios, como la luz, el movimiento, el sonido y la electricidad. Un análisis retrospectivo muestra cómo fue expandiendo su concepto hasta permitir que un objeto industrial, un botellero, constituyese un pilar en la historia de la escultura.” Schneckenburger, Manfred, “Abstracción y el cambio de espectro del cubismo”, in Walter, Ingo F. (Ed.), *Arte Del Siglo XX* (vol. II), Madrid: Taschen, 1999, p.419.

²⁴⁸ Koestler, Arthur, *The Act of Creation*, London: Picador, 1975, p.35.

O processo criativo separou-se da auréola teológica, em grande medida devido ao uso da tecnologia, nas palavras de José Jiminez (1999). A questão coloca-se, do ponto de vista do interesse, em termos de como cada um dos intervenientes pode ver mais do que o que esperava ver. O modo como a subjectividade do observador se amplia para lá do patamar habitual da sua experiência perante a obra de arte, fazendo com que o momento da produção e o da recepção se convertam num acto criativo “São homens e mulheres quem interactua no processo aberto. A proposta artística deixa de ser um produto final. Enclausurado, para se converter num ponto de partida, aberto ao estímulo mutuo e à recriação das sucessivas instancias de intervenção dos distintos sujeitos que se aproximam a ela.”²⁴⁹.

Através das várias formas das interacções (instalações, happenings ou performances, dependendo mais ou menos da tecnologia) encontramos um potencial criativo imprevisível para a ocorrência de novas experiências, que com certeza excedem as expectativas do simples observador (nomeadamente se estes estiverem abertos ao desafio). Criam-se condições capazes de revelar novas relações entre o conhecido e o desconhecido, proporcionando um novo espaço para novas formas se desenvolverem. Novos territórios são instaurados, onde o participante (observador que deixou de ser passivo e passou a ser activo), pode mover/actuar sobre os fragmentos constituintes, proporcionando, de forma cabal, o estado de *work-in-progress*. O que, mais uma vez, vem demonstrar que o autor já não pertence à visão romântica do artista que parte para a expedição em busca da originalidade. Podemos até arriscar a ideia de que a arte se tornou num campo (tal como uma tecnologia) que permite ao utilizador uma mutação, permitindo a si mesmo descobrir novas possibilidades para a sua condição e através disso expandir a sua consciência do mundo que o rodeia, ou como expõe o José Bragança de Miranda (1998), que a questão central da arte deve ter como critério absoluto a interactividade.

Na nova lógica da cultura do computador, mais do que a criação de base de modelos ou de imagens, vemos o aparecimento da acção que compreende uma recolha de elementos já existentes com o objectivo de compor/montar uma obra com as várias partes²⁵⁰, remetendo a atitude e o acto da criação para o campo da selecção, onde mais do que criar se compreende uma disposição por parte do artista para juntar. Como que o sentido da criação estivesse a ser substituído pelo acto da selecção advinda e reforçada pela tecnologia, “All in all, selecting from a library or menu of predefined elements or choices is a key operation for both professional producers of new media and end users. This operation makes the production process more efficient for professionals, and it makes end users feel that they are not just consumers but “authors” creating a new media object or experience.”²⁵¹.



334. *Text Rain* (1999), Camille Utterback e Romy Achituv, instalação interactiva.

²⁴⁹ Jiminez, *op. cit.*, p.57.

²⁵⁰ Atitude que se reflecte no acto de criar com ferramentas digitais, onde a prática corrente assenta na selecção das livrarias disponíveis de modelos, texturas, sons, scripts, filtros, transições, etc.

²⁵¹ Manovich, *op. cit.*, p.125.

O que nos leva a dizer que estamos assim perante a transformação da *atitude criadora* em *atitude modificadora*, que põe em *xeque* a ideia romântica do artista genial, comprometendo-o enquanto indivíduo *original*, na medida em que vemos o artista poder tornar-se no técnico que manipula botões, ficando de certa forma dependente do aparelho, correndo o risco de se converter num acessório do digital, como se pode verificar, de forma irónica, nas palavras de Lev Manovich (2003), "One does not have to add any original writing; it is enough to select from what already exists. Put differently, now anybody can become a creator by simply providing a new menu, that is, by making a new selection from the total corpus available."²⁵².

III.6 Conclusão

A tecnologia interferiu na forma como vemos a realidade através das imagens provocando uma erosão no conceito de real. Passamos a ver mais coisas, a reconhecer o real através da sua simulação.

As diferentes culturas produziram imagens que as caracterizam. Através da componente material percebemos a sua relação com o meio que a designa, podendo esta ser de ordem manual (original), massificado (série) ou virtual (imaterial).

Assim que se desenvolveu uma tecnologia capaz de extrapolar a imagem para longe do controlo da mão desencadeou-se uma revolução com o meio e com a realidade, particularmente pelo poder das imagens transmitidas pela televisão – de uma forma totalitária a imagem concorre para a consciência convertendo a própria realidade às suas necessidades.

A tecnologia digital, por seu lado, provoca uma onnipresença na imagem; não só transforma a realidade como proporciona novos paradigmas, levando à reformulação da própria realidade através de uma hibridação do inteligível e do visível, permitindo uma imersão poli-sensorial.

O computador é a primeira ferramenta a poder transformar-se em todos os meios, proporcionado, inclusive, novos processo de socialização.

As imagens manipuladas digitalmente transportam na sua essência uma plasticidade tal que transforma a sua constatação, altamente imperceptível, em tarefa impossível, tornando a reprodução do real numa falência da credibilidade.

Remetendo a imagem para longe do campo das evidências, transforma-se em realidades que são em si modelos de representações mentais. Criou-se uma nova situação para a imagem que a converteu numa aldeia global, uma vez que tem a capacidade de deslocar a realidade recolocando-a.

Ao construir o visível a partir do invisível duplicamos a realidade, pois ficamos com as imagens "reais" dos objectos "irreais", em concreto ficamos

²⁵² Manovich, *op. cit.*, p.127.

com imagens do objecto mas não necessitamos do referente objecto, para atestar a sua certeza.

O procedimento técnico na tecnologia digital não se revele, de forma evidente, no suporte, mas sim no produto – que pela facilidade *aglomerativa* pressupõe um conjunto heterogéneo das disciplinas áudio-visuais. Produtos que pela dependência dos programas que lhes dão origem (expostos na sua facilidade manipulativa), confundem o utilizador e padronizam a criatividade (leiga) – contudo no seu combate descobre-se uma tipologia (forma expressiva) diferenciada. Misturam-se todas as imagens pela mão da digitalização, enfatizando a natureza polissémica dos signos, permitindo ao utilizador reconstruir e recriar activamente o seu sentido.

Remete-se para o seio da obra a participação sinestésica pela procura da interactividade, colocando a imagem como alvo da tecnologia.

Enquanto máquina, o computador passou a ser um aparelho do quotidiano, que pelas suas características inseriu uma grande influência nos nossos processos de lidar com o dia-a-dia conduzindo uma capacidade, ainda que virtual, de produzir realidade. Onde o virtual se constitui pela integração da simulação, interacção, artificialidade, imersão, telepresença e rede de comunicação. Por consequência dá-se, de certa forma, dispensa à ilusão e subjectividade para se procurar na simbiose do programa com o hardware uma tradução objectiva inquestionável.

Pelo facto das imagens digitais serem números, o seu funcionamento reflecte a sua estrutura – a *immediatez*. Na transformação operada entre a acção-reacção, altera-se a noção do observador como elemento central e passa-se a operar com a consciência da autoria repartida, quer pela acção do sujeito físico – presença – ou pela acção do sujeito ausente – telepresença – no interior da obra.

Na interface, pelo facto de ser o elemento que mediatiza a acção do homem com os computadores, refaz-se uma nova realidade, uma vez que a interface constrói o mundo que mediatiza por modelos, fazendo com que, perante os mundos da realidade virtual, o sujeito, a imagem e os objectos fiquem com propriedades idênticas e como tal não se possa falar em alinhamentos ou hierarquias.

Pela disponibilidade da informação, vinculada pela tecnologia digital, constituímos arquivos de tudo. Os arquivos encontram-se essencialmente associados ao local físico como forma de preservar a memória colectiva. Pela acção do digital transforma-se a sua natureza, perdemos a localização e adaptamos a corporalidade dos seus objectos, colocando a ênfase de ser deste na troca de informação em vez do armazenamento.

Os assuntos implicados na constituição do arquivo passam a ser “flexíveis”, apelando-se para o fluxo de informação, tudo passa a ser passível de se armazenar. As restrições de aceso são combatidas pela permanente disponibilidade físico-temporal, provocando uma aproximação às imagens altamente lúdica e sedutora, convocando o desejo de constituição de um acervo pessoal de imagens.

Por outro lado, pelo facto de estar facilitada a constituição de arquivos, a qualidade da informação armazenada poderá ser comprometedora, mas também libertadora. No acesso à disponibilidade da informação, a indexação torna-se num elemento problemático, porque muito complexo, onde a selecção se torna tão relevante quanto o resultado.

Destitui-se a hierarquia dos sistemas tradicionais e passa-se a um nivelamento de funções entre o arquivista e o utilizador, favorecendo um método individual de selecção. Pela facilidade no acesso à informação somos levados/tentados à sua captação indiscriminada acabando por sobrepor a sedução do arquivo à própria informação o que resulta numa desmesura de dados acumulados, porém não garantindo a sua disponibilidade nem certificando a sua longevidade temporal.

A constituição do arquivo facilmente se converte numa condição paradisíaca de conhecimento, o que nos leva a procurar catalogar tudo o que existe. O arquivo digital, contudo, necessita de uma incessante actualização pelo facto de estar inserido numa tecnologia em constante evolução – se por um lado facilita o seu armazenamento, disponibilizando mais capacidade de acumular, pelo mesmo facto, por outro lado, cria uma maior circulação de coisas a armazenar.

O arquivo digital compreende uma certa imaterialidade dos dados e do espaço, permitindo aceder idealmente sempre a tudo, uma vez que se encontra à nossa disposição, mas nem sempre tudo poder ser atingido, o que tem implicado uma reformulação, enquanto espaço expositivo da convivência com a arte – convertendo muitas vezes este num espaço de troca de experiências e acontecimentos que procuram fazer aderir os participantes pelo lado lúdico da questão, não no sentido da diversão, mas como forma de reforçar o seu modo de funcionamento.

A sedução que se vincula pelo arquivo torna-se uma faca de dois gumes, queremos guardar tudo, e tudo guardamos sem seleccionar, o que nos impede de “apagar” o irrelevante, amontoando suportes (livros, DVD, etc.) e a informação que eles contêm. Esta colecção espelhada na falta de selecção, este permanente desejo de imagens, tanto cria como nivela as ocasiões, convertendo muitas vezes o indivíduo num “Big Brother” do arquivo.

É nas falhas da memória que se compreende a necessidade do arquivo, mas a destruição, que se reprime nesta atitude de tudo arquivar, reforça a qualidade de repensar o ausente, reencontrar novos significados para o presente.

Arquivar também pode significar perder para sempre (acervos e armazéns), mas a sedução de utilizar/tratar das imagens como fontes disponíveis, facilitando a sua apropriação, é altamente sedutora.

A tecnologia expõe o seu fim nos princípios para os quais é usada, o que implica dizer que a tecnologia tem sempre um objectivo preciso, colocando-a como tal oposta à criatividade. O computador, apesar da sua forte componente manipulativa/disseminadora, não deixa de ser uma ferramenta, que e apesar das suas imposições a melhor atitude para lidar com ela adivinha-se na sua subversão - ao combater a sua *programabilidade*

potenciam-se novos conteúdos.

A Realidade Virtual, através da imagem, ao confrontar a realidade com o virtual, que numa primeira abordagem procura uma tradução objectiva irrepreensível, cria uma dicotomia com a própria realidade pelo facto de não precisar dela, enquanto referente, para se tornar realidade. No entanto, a sua essência afirma-se, na utilização que lhe pode ser dada no campo da arte, pelo facto de incorporar uma “fuga” à realidade (situação transversal à história da arte).

Nas obras que utilizam o espaço da Realidade Virtual cria-se tensão na forma de estar do sujeito (indivíduo), sendo-lhe “imposto” uma atitude participativa que o confronta com a sua postura passiva resultante da imagem-objecto tradicional. Na constituição da obra o artista/produtor insere uma condição na concepção da obra, a sua *manipulatividade*, e é através da manipulatividade que se compreende uma alteração em todos os intervenientes, do artista ao utilizador passando pela obra.

Pelo facto do desempenho da tecnologia permitir a integração de vários sentidos em simultâneo, recoloca-se a noção de realidade, que se vai afastando da concepção grega do mimetismo ilusório, passando a afirmar-se numa realidade sem fronteiras, aumentada (*augmented reality*).

Ao disponibilizar todos os seus dados em todos os momentos, a tecnologia consente de forma tolerante à imagem uma adequação interactiva na sua própria forma de ser – convertendo-a num sistema dinâmico que absorve/arrasta com ela o observador.

Converte-se a imagem tida como “janela” em “passagem”, ao permitir-se não apenas a sua contemplação, mas participando-se democraticamente na sua criação e reconversão. Pelo desempenho da tecnologia, espaço e imagem reagem à presença do indivíduo produzindo ciclos de continuidades que se espelham na instalação interactiva.

Se a representação, pela sua ligação com a ilusão, foi um dos garantes da imagem até ao início do século XX, com a tecnologia digital acentua-se a sua intersecção com a simulação. Pela sua capacidade de gerar objectos “reais” sem necessidade dos objectos (perda de referente), condicionamos a realidade à sua simulação. E a tradução do real pelo imaginário, garante da ilusão, entra em crise, na medida em que, a simulação apela ao real, criando “falsos reais” (cockpit do avião).

Não é apenas porque simula a realidade, que a tecnologia interfere com ela.

Pelos seus procedimentos, enquanto tecnologia, o mundo está a mudar o seu conceito de realidade, pois vemos certos dos seus produtos derivados, cada vez mais distantes da experiência empírica, a condicionar e a afirmar a realidade como outra realidade nas malhas da Realidade Virtual.

Ao ajuizar os conteúdos, que dependem das formas visuais para se tornarem imagens, estamos a confrontar a moral e a estética. Ao fomentar esta relação temos que obrigatoriamente separar experiência e arte, favorecendo uma distância, uma artificialidade, que remeta a obra para o plano da ilusão. A consciência é o local de todos os medos e é através

das imagens que temos vindo a combater esta situação, ao pensarmos a imagem como um sistema de protecção, colocamos as tecnologias como um sistema de resposta a esse medo.

As imagens digitais, na sua essência, não procuram uma aproximação ao real, são uma outra realidade, não se trata de provar que é real, mas de aceitar a sua autonomia. Outro factor que interfere nos julgamentos morais associados à tecnologia, prendem-se com o facto do direito autoral perder paternidade singular dissolvendo os conceitos de originalidade, que assegurava a genuinidade e complementava a verdade representada.

Pela facilidade exposta pela tecnologia digital na manipulação da imagem, através do uso de software de autoria, vemos confundida uma certa orientação das disciplinas que inserem a criatividade. Com um uso destas ferramentas abordado de forma técnica por outras, o campo é propício à confusão, que se faz evidente nas campanhas de marketing das companhias produtoras de ditos pacotes de software, que tem por objectivo o leigo, vendendo a noção ilusória de construir novos significados pela destreza técnica.

A demanda da tecnologia vê-se reforçada pela acção da interactividade, que impõe uma estrutura diferente de acesso à informação de tudo o que era conhecido até então. O desenvolvimento de periféricos (ratos, ecrã, etc.) assim como suportes de acesso aleatório (CD-ROM, DVD, etc.) são índices que afirmam a interactividade do meio onde vemos sistematicamente ser usada a designação multimédia, reforçada pela sua capacidade de armazenar e pelo que armazenam (dígito).

Na transformação operada pela interactividade (passivo vs activo), compreende-se um problema: é uma relação dependente/disponível de dois quereres e se algum dos lados “falhar” (tecnologicamente ou pelo desinteresse) nada acontece e produto multi/pluri/inter, não se concretiza, daí a importância do princípio da convergência.

A Realidade Virtual reforça-se na tecnologia, mas necessita da disponibilidade do utilizador para se concretizar, uma vez que se coloca como uma realidade que procura a fusão dos sentidos. Mesmo assim, o nosso pré conceito remete automaticamente esta nova realidade para o irreal, para o imaginário, esquecendo que a realidade que vivemos assenta precisamente nos mesmos sentidos que procuram dar-nos uma noção completa de mundo apresentado.

O espaço cartesiano que acreditamos reger o nosso mundo, é colocado de forma meramente conceptual na realidade virtual, provocando uma mudança dramática (só necessita de disponibilidade mental) na própria forma de representação da imagem (que desde sempre operou a duas dimensões) reforçando a noção que sempre que uma tecnologia interfere no processo de se produzir imagens está implicitamente a interferir na nossa concepção do mundo. É por mais esse motivo que hoje a imagem recria o real e nós reconstruímos a certeza de que vivemos num mundo de simulações, onde a realidade acaba por ser mais uma questão da imagem do que de outra coisa qualquer.

Definir uma atitude é em si um acto político assim como utilizar um tipo de tecnologia compreende uma opção estética. Ao recriarmos o mundo através da interacção com aparelhos, que nos facilitam uma simulação da experiência, alteramos a nossa relação vivencial com a realidade tornando-a não linear.

Todas as formas de expressão artísticas desde sempre vincularam uma interacção, mas a partir dos meados do século XX essa interacção transforma-se – acentuando e implicando mais do que a fruição a participação mental do espectador – o que vai interferir implicitamente na estrutura do mundo da arte. Nivela-se a obra, o autor e o observador, inferindo-se sobre o observador pela acção participativa esperada na obra – converte-se o observador/passivo em utilizador/activo.

Remanescendo a ideia que a obra não se concebe na solidão imaginativa mas no complemento das memórias constituídas por todas as imagens guardadas, subentendendo-se uma interacção entre passado e futuro, confundindo autor e observador. Pois ao participar-se na re-conclusão (eterno retorno) da obra interfere-se no seu sentido.

Ao conceber-se a imagem para colher a participação está-se também a alterar o indivíduo que lá vai participar, pois pelo facto de ser permitido colocar cada utilizador a transformar a obra, que passa a incluir o indivíduo como um elemento constituinte, afirma-se a consciência do colectivo, que ao mesmo tempo requalifica o objecto tornando-o pluri-multi-disciplinar.

Para que se constituía interacção são necessários três (3) factores, que se agregam e dissolvem na obra, ou seja, simulação (1), participação (2) e concretização em tempo real (3).

Nesta junção desmaterializa-se o objecto e a própria figura do criador que ao procurar/permitir a interactividade está ele mesmo a ser condicionado pela tecnologia. O que vai interferir em todo o seu processo de reflexão acerca da obra final, que não se concretiza enquanto objecto mas e apenas se torna em espaços de possibilidades – nem público nem produtor tem capacidade para concluir a obra que se encontra sempre aberta.

Reconfigura-se a figura do criador convertendo-se o colectivo numa massa de possibilidades, remetendo o papel individual do autor para a imaterialidade da figura plural. Facto que caracteriza o próprio dinamismo da obra interactiva e possibilita a qualificação da tecnologia digital (a capacidade de personalizar, adaptar, configurar).

Pela ausência linear do processo de constituição de sentido narrativo das obras interactivas provoca-se a alteração dos seus mais directos intervenientes, metamorfoseados em interfaces contaminam os paradigmas da comunicação.

A tecnologia digital ao tornar a obra num sistema aberto, pela acção da interacção, converte-a simultaneamente num espaço de diálogo físico e psíquico. Esta situação/condição da obra transforma a imagem em elemento vinculador da acção do momento atribuindo-lhe a responsabilidade de potenciar toda a obra, conferindo-lhe uma autonomia sem precedentes.

É pela tecnologia que facilita a manipulação da informação/dados entre objectos e observador, na figura de interface, que somos colocados numa dupla posição no espaço. Transcende-se, dessa forma, a ideia de real, que para um melhor entendimento se converte num problema de interfaces que tem na sua essência, facultada pela tecnologia, a flexibilidade, proporcionando ao utilizador uma simbiose perfeita entra máquina e Homem.

Partindo-se da relação entre espaço, localização e ilusão, penetramos na problematização da imersão, que se converteu numa condição elementar para a arte. Tornou-se interessante utilizar a atitude do espectador, levando-o a movimentar-se – primeiramente no espaço (arte cinética) e depois (pela capacidade tecnológica) – dentro da imagem que se constituía na obra.

Utilizando aparelhos mediadores – *data glove* e *head mounted display* – inseriu-se o espectador (também fisicamente) na imagem. Pela utilização da tecnologia, conseqüentemente, deu-se uma multi-integração dos sentidos, o que vinculou a Realidade Virtual. Pela constatação da palavra “virtual”, remete-se o significado da realidade que se pretende abordar para a simulação/mutação/ilusão que se adequa perfeitamente ao *eu* e à arte.

O virtual ao “opor-se” ao concreto orienta uma certa subjectividade nas imagens de que se constitui. Transformando estas em verdadeiras construtoras de significado, interferindo esteticamente com o objecto, proporcionando a passagem de uma sociedade de cultura objectual (da estabilidade da informação), para uma sociedade da cultura do fluxo (da instabilidade da informação).

Pelo facto da tecnologia nos permitir imergir e interagir com a imagem, o que orienta uma certa lógica criativa da estética tecnológica, é sintomático e reflecte a integração/dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia, o que torna o conceito da interactividade num dos aspectos mais estimulantes para o campo da criatividade.

Através do design das interfaces, que assentam nas imagens, compreende-se uma convergência no sentido de articular Homem e máquinas, e pela formação da imagem através dos seus mais rudimentares elementos (pixel) disponibiliza-se uma facilidade de controlar/participar na construção da imagem a constituição da obra, favorecendo-se um *metadesign* – ao colocar nas mãos do utilizador a capacidade de produzir diferentes situações consoante o desejo, desígnio e intenção do individuo – colocando o território da interactividade como um campo incontornável para o desenvolvimento da arte.

Tempo da acção e *local da acção*, são factores determinantes para se compreender a substituição da noção de *duração* por *velocidade*, que se concretiza em tempo real – o que provoca uma mudança nos conceitos de tempo e espaço. Através da criação das redes destitui-se o lugar. Remetendo o espaço para a ausência, convertendo-o em imaterial, provocou-se uma concepção subjectiva, virtual do espaço e do tempo.

Pela imagem inferiu-se a mediação da realidade e com a tecnologia transformou-se a concepção de espaço numa grandeza imaterial imposto

pela consciência de outra realidade, uma nova realidade, a realidade imergente dos ambientes virtuais, que se traduz de forma mais comum na ideia de ciberespaço.

Tecnologicamente favoreceu-se o aparecimento de um território ausente, colocado entre o lugar e o não-lugar, o que proporciona um meio por excelência para, através da aquisição de “várias identidades”, o incremento do anonimato – que permite socialmente a expressão de outras culturas (erradamente sub-culturas), em forma de tribos, minorias do mundo real.

O advento digital confere-se na imagem que implica uma forma imaterial na sua tradução por dígitos (0 e 1), sendo transversal a todos os meios, permite uma integração *multi* reveladora da essência dos novos meios, e assim os produtos da tecnologia pelo que inovam transportam na sua constituição a tecnologia que lhes deu forma. Pela designação atribuída aos produtos resultantes da tecnologia aplicada nas artes visuais/plásticas, reforça-se a explicitação técnica utilizada na sua produção (*interactive design, 3d computer modeling, etc.*), reforçando-se a imposição técnica da tecnologia da qual depende o produto.

Não vemos a prática artística como um afastamento da vivência quotidiana e acreditamos que a sua inventividade é um resultado do seu ofício que compreende uma recolocação constante das imagens antecedentes.

Ao agirmos e reagirmos ao meio em que estamos inseridos (a arte danos conta de tal facto), estamos a interagir com um tipo de realidade, que a nosso ver chamamos de criatividade. Situação que nos leva a procurar interpretar o resultado dessa interacção de uma forma lógica. Contudo é na lógica do caos que se espelha, de forma mais conveniente, o modo de compreender de que forma podemos falar de criatividade.

Através da evolução dos conceitos, foram-se transformando as imagens narrativas em experiencias artísticas elaboradas, procurando-se a interactividade como forma de converter o processo da contemplação em acção abrindo novos caminhos à imagem.

O desenvolvimento de produtos “de consumo rápido” pela indústria da comunicação massifica o objecto e consequentemente condiciona os níveis de produção. A condição sociopolítica e económica, manifestada e vinculada nos média da comunicação nesse tipo de produtos, tem uma forte influência na constituição do gosto colectivo, nivelando-o – o que dificulta o aparecimento de minorias para o desenvolvimento individual, provocando em grande escala a apologia do “mau gosto”. Esta situação dá origem a uma sociedade informe alicerçada no anonimato, massificada, homogeneizando gostos e atitudes, afectando o conteúdo cultural. Outro factor determinante que acompanha o desenvolvimento socioeconómico é o desenvolvimento tecnológico, que ao consubstanciar-se na tecnologia digital, reforça o problema da diferenciação das fronteiras entre obras de arte cridas pelos meios tradicionais ou produzidas pelos aparelhos tecnicamente capacitados.

Deparamo-nos com a necessidade de conceber novos vocabulários para “conter” a produção de imagens advinda do uso das tecnologias que obrigaram a uma redefinição das práticas artísticas contemporâneas. Dessas definições levantam-se algumas diferenciações entre as imagens produzidas pelos meios tradicionais e as produzidas por aparelhos tecnologicamente capacitados.

O desenvolvimento da tecnologia transporta consigo uma consequente abordagem técnica, com outras possibilidades que só se espelha na obra quando, através da criatividade, o indivíduo se deixa seduzir por ela e consequentemente tira partido dela, contudo o domínio da tecnologia pode ser apontado, quando interpretado de forma convencional (um indivíduo uma obra), e convertido num constrangimento para o acto criativo, mas pela necessidade de se coordenar com especialistas do universo das competências tecnológicas, vemos aparecer contribuições de outras sensibilidades que efectivam o trabalho em equipa, revolvendo as questões que se prendem com a autoria individual.

A criatividade expõe e salienta o comportamento humano ao converter a regularidade em irregularidade, na medida em que procura oferecer uma alternativa original que se desenha entre a inspiração e a reflexão.

O que nos leva a designar a criatividade como um acto de transformação ou modificação a cargo das convenções em que está inserido, o que nos permite, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste necessariamente na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições.

Através das várias formas de interacção participativa assente na convergência de interesses, criam-se condições para se desenvolverem novos espaços, novos territórios, para o utilizador (observador convertido em utilizador, mutação derivada da atitude passiva vs activa) proporcionando o estado de *work-in-progress*, colocando como questão central e apetecível o credo absoluto da interactividade, remetendo o acto da criação mais para o campo da selecção do que o de uma procura do “novo”, mais do que criar vemos aparecer a obra pela acção de juntar, reforçando a ideia que o sentido da criação está a ser substituído pelo da selecção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.

CAPÍTULO IV

CONCLUSÕES E COMENTÁRIOS

Esta tese, que se situa no campo dos estudos de arte, deve ser entendida como uma forma de arqueologia cultural, procurando penetrar para lá da superfície do terreno digital da nossa sociedade contemporânea que faz deste a sua plataforma de funcionamento.

Procuramos perceber as estruturas, que se evidenciam na imagem que se utiliza, antes de afirmar tendências pela mão da utilização da tecnologia, que tem vindo a ser determinantes, quer na forma como as usamos e quando as usamos na produção da arte.

A relação que se procurou perceber através da imagem, que tem sido através dos tempos usada como um local de descontínuo, procurando sempre um espaço para a ilusão, parece desprovida de sentido quando se fala em imagem digital, que de forma exponencial se traduz nos espaços da interacção e geralmente culmina o discurso na procura de justificações para a realidade virtual.

Na primeira parte desta tese procurou-se fazer a sua genealogia com a intenção de demonstrar que a tecnologia e a arte, não apenas se intersectam como também se influenciam, procurando colocar protagonistas e intérpretes dentro do mundo da arte contemporânea. Pelo facto das imagens digitais não se confinarem a um só campo de utilização, vemos estas a cruzarem todos os meios que utilizam a visão como elemento de aparição. Nas formas mais utilizadas nos campos das artes, a própria imagem, pela acção da sua relação com a interface, tem vindo a combater a imagem como elemento fixo e a criar condições para a intersecção de outros elementos fazendo a apologia do complemento das várias formas dos sentidos na configuração do espaço/local. Concretizando-se através da, cada vez mais potente e desenvolvida, utilização em tempo real, que se impõe como pré-requisito na interacção que coloca o utilizador, deste modo, activo dentro do espaço da imagem convertendo o local da contemplação em espaço de imersão.

Na constituição desta tese deparamo-nos com o corpo teórico constituído pelas disciplinas que desenvolvem os debates interessados na arte dos média (da filosofia aos *cultural studies*, passando pela história da arte), que apesar de desenvolverem um discurso abrangente dos conceitos são geralmente parcos em exemplos práticos, o que me levou a constituir um corpo de 334 imagens, com o sentido de ilustrar os temas debatidos em cada ponto, com o objectivo de mostrar a simbiose entre o Homem e as imagens, que se reforça na utilização da tecnologia digital onde o contacto é efectuado pela multi-sensorialidade (sinestesia) dos interfaces que se concretizam na imagem.

Ao longo do primeiro capítulo da tese reforçamos o conceito de que existe uma relação entre a representação, a técnica e a tecnologia. É através dos meios com que se produzem as obras de arte que nós fazemos as suas distinções disciplinares. Procuramos demonstrar como se pode significar a evolução da humanidade através das imagens, que com o intuito de situar o passado facilita o planeamento do futuro.

Desde logo, com as imagens mais remotas da história do homem, percebemos que estas se foram cruzando com questões de natureza mágica, proporcionando um desenvolvimento através dos tempos, facilitador de consequentes transformações. A função da imagem foi-se convertendo na representação do mundo aparente, proporcionando e enquadrando a figuração dentro de ideais estéticos, procurando uma narratividade que acabou por lhe dar poderes políticos e religiosos remetendo-a para uma condição orientadora de cultos, onde questões, determinantes na sua formação, a colocaram ao serviço da pedagogia, segundo uma orientação educativa dominante. Dependente, visto o seu valor simbólico, dos locais de apresentação e pela operacionalidade dos desenvolvimentos técnicos dos mesmos, a imagem foi sofrendo adaptações na sua execução prática, adaptando-se aos espíritos das épocas, começando a revelar uma necessidade inerente de transformar o espaço da representação em espaço de transcrição, que mais do que aludir pretende simular o real de forma persuasiva.

Pela acção da inquietação, inerente ao desenvolvimento de uma nova abordagem da consciência do Homem, vemos aparecer o culto do indivíduo. Procura-se, através do desenvolvimento de personalidades atribuir marcas de personalidade, que se evidenciam a nível técnico e conceptual, levando a imagem a percorrer formas de representar o espaço com uma credibilidade e coerência, em termos de percepção, que obrigam o indivíduo a recolocar-se na sociedade, em termos de afirmação. O artista acolhe o conhecimento e revela-o na sua atitude, e coloca-se no centro da imagem. Ajudado pelos desenvolvimentos técnicos e tecnológicos (da geometria à pintura a óleo), procura a objectividade na transcrição da realidade que se torna enunciador de uma nova abordagem à imagem, um compromisso com o real, que não se traduz pela imitação, mas pelo complemento.

Pela relação intrínseca da imagem com a cultura que lhe dá origem, vemos a cada passo, na história da Humanidade, uma reformulação dos conceitos enunciadores da mesma. Nas confrontações reformistas e contra-reformistas do séc. XVI, assiste-se a uma comunhão entre o clero e nobreza, que de imediato procura submeter a produção ao poder instituído, remetendo o culto da autonomia intelectual para debaixo da orientação do poder dominante, obrigando a uma reformulação da imagem, quer em termos de atitude quer em termos de tema a ser tratado – endereçando os artistas para uma abordagem mais “branda” da sagacidade da alma humana, convertendo a natureza e a simplicidade em elemento central da atenção da imagem. Porém, na mesma lógica da reformulação cultural assinalada

acima, o *Século das Luzes* (XVIII), deposita na *Razão, Liberdade e Progresso*, o *leitmotiv* da produção artística, que começa logo a questionar a sua forma e processo, remetendo a produção da imagem para a alçada da análise das obras do passado com o intuito de perceber os elementos da sua constituição quanto à composição, à técnica, ao tema, etc., configurando o aparecimento da *Academia*. Pela acção decorrente da democratização do conhecimento, proporcionado pelas academias que aos poucos se vão espalhando por toda a Europa, alarga-se o público da imagem e consequentemente as relações entre imagem-tema-artista-público, que se vê confrontado essencialmente numa dicotomia entre passado (tradição) e presente (inovação), obrigando a imagem a evidenciar na sua constituição uma transformação profunda, convertendo o espaço da representação (teatralização) em espaço de acontecimento (realidade tangível).

Com desenvolvimento demográfico proporcionou-se a Revolução Industrial que teve consequências radicais, irreversíveis no âmago da imagem, pela forma como afectou o objecto artesanal e interferiu na produção das imagens. Através do aparecimento da fotografia, o espaço da representação objectiva transfere-se da mão para a máquina, assim como a produção e consequente reprodução das obras de arte vai interferir na aproximação à imagem.

Desenvolve-se uma sociedade obsessiva na procura da tradução objectiva da realidade, crente da evidência do acontecimento, que se converte pela mão do aparato fotográfico (manipulando a nossa crença na sua autenticidade operada pela qualidade física existente entre fotógrafo e fotografado). Pela capacidade reprodutiva desta tecnologia, instaura-se a conversão do sistema da autoria, assumido pela unidade do original e transpõe-se a barreira da perda da aura do objecto, que se converte em fonte de aquisição da imagem. Pela massificação das imagens em circulação, interfere-se no enquadramento da cena com o inerente avanço proporcionado pelo movimento (advento da imagem em movimento), conduzindo a imagem, no campo das artes plásticas, para dentro de si mesma, abandonando o mimetismo característico da sua sistematização até então e revelando a procura de outras realidades desprendidas da tradução do visível (procura-se na abstracção a conclusão do invisível).

Com a introdução da tecnologia electrónica (tv/vídeo), remete-se o meio em si para o plano do conteúdo, pela sua facilidade operativa, que se revela na controlo do tempo, tornando-se imediato, procuram-se novas narrativas, onde se favorece uma relação pessoal com a imagem. Pela condição que o desenvolvimento tecnológico transporta, interfere-se no espaço de apresentação física da obra, conduzindo a forma da apresentação desta a uma abordagem que se enuncia na apropriação do espaço ele mesmo - convertendo este em elemento da própria obra que se articula com a imagem na conclusão da instalação.

Espaço e tempo passam a ter uma influência decisiva na produção da imagem que deixa de ser apenas o alvo da criatividade, obrigando o espaço

físico assim como o observador a serem considerados como elementos intrínsecos à produção da obra.

No entanto, é pelo advento da tecnologia digital que, na pele da máquina-computador, se faz notar uma inerente necessidade de interagir com a imagem de forma concreta, recolocando a questão do espaço do ponto de vista da acção simbiótica. Pois através da imersão do observador simula-se a realidade, não apenas do ponto de vista da visão, mas pela participação do acto transcrito pela acção física do corpo, onde mais do que produzir realidades se procura substituir realidades. Nesta transformação operada pela interacção, alteram-se as regras e começam a fundir-se o autor e o observador, misturando o papel do único em colectivo e do passivo em activo.

É através da semelhança que construímos a realidade aparente, com base nas sombras que são as imagens. No entanto, a semelhança é em si uma construção que assenta nas imagens, o que transforma a condição de verdade das imagens em ilusões, que pela sua relação com a aparência inscrevem a realidade no seu âmago.

Pelo facto de conhecermos a realidade pelas suas imagens - o que nos coloca em posição de seus utilizadores - arranjamos constantemente significados para elas. Porque lemos as imagens, apesar dos distintos significados atribuídos sócio-culturalmente pelo indivíduo ou pela comunidade em que se insere, denotamos a sua complexidade, o que levou a semiótica a criar um campo próprio, a semiologia, com o sentido de auxiliar a comunicação através destas.

Na dualidade operativa do signo, uma vez que espelha uma ausência e uma presença em simultâneo, é possível enquadrar a imagem, pois este ao ser composto por um significante (elemento perceptível) e por um significado (representação daquilo a que se refere), inscreve na sua analogia aquilo que representa.

As imagens, com a sua qualidade mapeadora (apesar de sabermos que o que elas representam nunca é a realidade mas a sua indexação) subvertida pela tecnologia, estão a facilitar e a abrir novas dimensões conceptuais para a experiência artística.

A imagem ao sustentar-se no ícone comporta uma semelhança com aquilo que pretende representar. Assim sendo, podemos concluir que existe, uma espécie de fuga do objecto (completamente assumido no objecto artístico) em direcção ao subjectivo; e por isso, poderemos afirmar que o objecto desenvolve no homem uma espécie de incongruência, um sentido de um não-sentido; ele está ali para significar que não tem sentido; assim, mesmo nessa perspectiva, encontramos-nos num clima de certo modo semântico. Portanto, as imagens nunca têm uma leitura universal, e pelo facto de serem sempre produzidas para transportar na sua essência algo ausente, patenteiam um modo de ver pessoal, o que ao contrário de aferirem cópias do mundo, convertem-se numa forma selectiva de o contar.

As imagens na qualidade de signos não podem actuar isoladamente, razão pela qual são sempre necessários *mais* signos inserido num contexto, para lhe dar sentido. Consequentemente, não há nenhum objecto que escape ao sentido – para encontrar objectos privados de sentido seria preciso imaginar objectos perfeitamente improvisados, o que não se consegue fazer acontecer na prática, pois a função de um objecto torna-se, sempre, pelo menos o signo dessa mesma função: na nossa sociedade não existem objectos sem uma espécie de complemento de função, que faz com que os objectos pelo menos se signifiquem sempre a si mesmos. O sentido, no entanto, não é estritamente consignado pelo objecto, uma vez que ele é polissémico.

Um objecto oferece geralmente, várias leituras possíveis (sentidos), sendo que essa multiplicidade não implica variados observadores mas, inclusive, sucede com o mesmo indivíduo. A situação ou contexto e o nível cultural, social do sujeito condicionam a leitura do objecto que apela, a nível individual, por leituras de nível psicanalítico, sendo que isto não anula a natureza ordenada e codificada do objecto.

A imagem está sobremaneira associada à visão, mas é pela intenção que ela se anexa ao mundo das artes plásticas. Relacionando-se, numa primeira fase, com a procura da beleza converteu-se num produto de grandes massas, onde se procura através do desejo que insere, que dê resposta às necessidades da sociedade em que vivemos, remetendo o local central da imagem para longe do criador, escravizando a sua aparência na figura do público-alvo, perdendo o carácter particular (indivíduo) para passar a ser do domínio público.

As imagens, pelo facto de serem compostas por significados, estão implicadas em todas as imagens que lhe antecederam, convertendo a sua leitura, de forma comprometida, com a velocidade estonteante da sua aparição e desaparecimento, o que remete o seu conteúdo imagético para uma leitura capaz de vincular a mensagem rapidamente. As imagens fundem, nesta vertigem, o público e o privado provocando uma intersecção nas esferas que constituem as memórias individuais e colectivas do sujeito, e ao misturarem tanto o individual como o colectivo, assim como o passado, o presente e o futuro, seduzem-nos tanto como nos comprometem.

Tecnologicamente acentuou-se a dicotomia da imagem isolada *versus* bloco de imagens, pois pela acção, essencialmente, do aparato digital, inseriu-se uma crise na imagem, do ponto de vista da sua tradução objectiva, e onde era entendida uma verdade científica passou a ter-se uma desconfiança - o que acentuou a capacidade de controlo e poder da imagem.

Uma vez que as imagens nos estimulam, coordenadas por dois estados de afectação: *studium* e *punctum* (Barthes, 1980: pp45-49); dão-nos conta da relação existente entre imagem e observador. A imagem assume sempre um valor simbólico que favorece a simulação, na medida em que nos dá conta da separação entre o mundo real e a construção que deste fazemos.

Não podendo estar arredada da interpretação do observador, que se compreende por factores de ordem conotativa e denotativa, deve ser analisada pelos conceitos que insere, pois, como já notado acima, intersecta associações pessoais e culturais.

É pela aparência que se espelha aquilo que conhecemos, o que faz da imagem um veículo de substituição, passível de criar ilusão, que se concretiza não num factor particular ou social, individual ou do grupo, mas no todo, que compreende a realidade enquanto construção à medida de cada indivíduo, através do conhecimento das coisas (realidade de primeira ordem) e sobre o conhecimento das coisas (realidade de segunda ordem).

O que faz com que seja da responsabilidade de cada indivíduo o entendimento da realidade, assim, as imagens mais do que tratar de correspondências cuidam da forma de como cada indivíduo alimenta a sua necessidade. Gera-se uma expectativa ao construir o significado para uma imagem, uma interacção entre aquilo que conhecemos e aquilo que queremos conhecer, forçando as imagens a solicitar novas interpretações. Ao imitar, a imagem apropria-se da realidade evocando o seu significado, dependente da interpretação, o que faz com que o sentido nunca esteja nas coisas, mas no modo de as representar, o que implica o observador.

A imagem converteu-se num sistema de credibilidade que procura colmatar ausências, ao mediatizar a realidade afastamo-nos dela procurando a realidade que nos convêm. Tecnologicamente criamos realidades, através das imagens, cada vez mais credíveis o que consequentemente mais nos afasta da realidade ela mesma, onde se procura não a veracidade, mas um sistema que faça sentido.

É pela memória que constituímos o nosso património das imagens, através das memórias involuntárias o passado faz-se notar com mais intensidade, mas é a memória voluntária que está ao serviço do intelecto e compreende uma estrutura lógica que se caracteriza em dois estados: curta e longa. Estes princípios colocam em jogo mecanismos de ordem fisiológica e psicológica, que dependem de actividades mentais variadas, onde a linguagem oral e escrita compreende e conduz uma memória conceptual, já a parte visual compreende uma memória analógica. E é pela analogia visual que a imagem se desmultiplica até ao infinito, o que implica que as imagens mais presentes são aquelas que mais observamos, o que se vai constituir como referência e no plano da criação dar origem a mais imagens.

Contudo, as memórias são de carácter individual, mas comprometidas com o colectivo e porque marcadas pelo contexto social, remetem a memória individual para um modelo em constante re-construção. Ao armazenar, neste processo de reconstruir, coloca-se memória e conhecimento no mesmo patamar, onde entram em acção os processos de atenção, codificação, retenção e recuperação, fazendo da memória um sistema activo, *verdadeiro e falso*, em contínua mudança susceptível de imensas arquitecturas.

O património individual das imagens constitui-se através das reproduções que atravessam o passado individual, criando um universo

omnipresente que se encontra infiltrado na memória, construindo assim o património do sujeito, o que compreende um processo contingente e paralelo à produção de imagens que se converte num sistema dinâmico que dá origem à produção de mais imagens.

As imagens traduzem realidades contemplativas com o objectivo de colocar o observador nessas realidades apresentadas, criando em certo sentido a simulação daquilo que apresentam.

Pela convergência das tecnologias tem-se assistido, através das interfaces, a formas intuitivas de utilização que interferem e reconduzem novos modelos de visão, colocando a aparência não apenas em relação à tradução visual do objecto, mas potenciadora de interacção com objectos que não existem. Alteramos a forma como percebemos o mundo e a arte, o que coloca os artistas a procurarem mudar consciências, desafiando métodos e tecnologias, concluindo o seu desejo, enquanto imagem, nas possibilidades de transferência, dando asas à subjectividade.

As sociedades são aculturadas pelos locais em que exibem as suas imagens o que para além de enunciar a sua função organiza e gere o gosto. O local é tão importante que ao interferir com ele requalifica-se o objecto, provoca-se originalidade no seu tratamento e interfere-se com a autenticidade, que se sustenta no local.

O conceito de real sofreu uma erosão pelo advento da tecnologia, onde o reconhecimento da realidade passou a ser transposto pela sua simulação. Com o desenvolvimento de condições propícias para aparecimento de uma tecnologia capaz de explorar a imagem fora do sistema manual/mecânico, desencadeou-se uma revolução com o meio e com a realidade, adaptando a realidade à necessidade da imagem, provocando uma omnipresença criando novos paradigmas. Duplica-se a realidade ao criar imagem de objectos que apesar de não terem uma existência física, permitem uma imagem com as mesmas características dos objectos físicos, afastando a imagem para longe da evidência.

Nos procedimentos técnicos, que estão inerentes à tecnologia digital, vemos o produto resultante a ser revelador, pelo que demonstra uma facilidade de aglomerar campos heterogéneos, facilitando a participação sinestésica pela mão da interactividade, demonstrando como a imagem é o alvo da tecnologia (encerra a natureza polissémica dos signos) e não o seu contrário. No que diz respeito às imagens desenvolvidas através tecnologia digital, o que se passa é precisamente o seu oposto, pois cada elemento para além de poder ser adaptável pode também ser variável. Não apenas se pode manipular partes ou o todo, como esta transformação pode acontecer, partindo da mesma fonte, em vários locais ao mesmo tempo, mas de modo particular/individual, uma vez que todos os parâmetros/informação estão e são instantaneamente consentidos.

É neste consentimento permissivo, que se favorece a adequação da imagem, que podemos criar ambientes virtuais e instalações interactivas.

Temos por resultado uma grande transformação no carácter da imagem, transpondo a própria imagem para ser em si um sistema dinâmico, arrastando com ela o observador.

O computador alterou o quotidiano pela sua intensidade operativa no seio da sociedade, e não se apresenta como sendo um objecto físico, pois são aparelhos, locais, onde vastíssima informação, altamente complexa e invisível é processada, através dos quais se afirma e torna visível, assim como acessível, a contemporaneidade - o que de algum modo pode ser visto, metaforicamente, como a condição de vida que levamos hoje em dia (pagamento de contas, emails, musica, filmes, amizades, etc., tudo se opera debaixo da parafernália tecnológica contida neste objectos).

Produzindo novas realidades que se vêem aferidas na pele do virtual que se constitui aquando da integração de todas as potencialidades (simulação, interacção, artificialidade, imersão, etc.), concretizadas em tempo real, proporcionando não apenas possibilidades para construirmos novas realidades, como também partilhar as realidades dos outros.

Pelo facto do computador, mais do que ser um conjunto de acções programadas, comprometer em si um conjunto de comportamentos ("behavior"), acaba por implicar uma transformação no acto de utilizá-lo, não apenas com o objectivo de armazenar, mas uma ferramenta essencialmente voltada para disseminar.

Opera-se uma transformação entre acção-reacção que implica uma mudança do observador, enquanto elemento central, passando-se a operar contendo a consciência de autoria repartida. A própria interface interfere no alinhamento da obra na sua constituição acabando com a hierarquia sujeito, imagem e objecto.

A facilidade de arquivar, exposta no meio digital, transforma a localização do arquivo, assim como a corporalidade dos seus objectos, que flexibiliza os assuntos e acentua o fluxo de informação. Desaparecem as restrições de acesso às imagens provocando uma aproximação sedutora e lúdica a estas, complicando paralelamente a indexação da informação assim como o seu encontro, tendo como resultado o nivelamento da função do arquivista com o utilizador (favorece-se o método individual de selecção).

Ao sermos altamente seduzidos pela captação da informação, o armazenamento sobrepõe-se ao interesse desta, resultando numa desmesura de dados acumulados.

Na imaterialidade do digital somos levados a procurar o acesso a todo o tipo de informação, onde em termos de espaço para a exploração artística, remonta-se tudo do ponto de vista da experiência na troca/fluxo da informação, reforçando o modo do funcionamento do arquivo contemporâneo.

A grande sedução do arquivo encontra-se na capacidade de utilizar a informação/imagens como fontes disponíveis, induzindo a sua apropriação.

Apesar da experiência com a tecnologia ser extremamente básica para a maior parte dos indivíduos da nossa sociedade, apercebemo-nos que

existe uma aura que envolve a sua utilização, e que a coloca de certa forma num pedestal que se diferencia por uma abordagem que se intersecta com a ideia de algo libertador, promissor de atitudes diferenciadas que alentam a alma humana, como se espelha nas campanhas publicitárias das grandes empresas multinacionais, do tipo: "Think Different", "Go Create", "Where Do You Want To Go Today".

A tecnologia opõe-se à criatividade, na medida em que, tecnologicamente falando, se descobre um discurso objectivo para o fim da tecnologia. A forma de lidar com ela passa por interferir na sua *programabilidade* para potenciar novos conteúdos.

Na confrontação da realidade e do virtual adivinha-se uma dicotomia pelo facto do virtual não necessitar da realidade, enquanto referente, para se tornar realidade. Ao tratar os espaços da interacção/realidade virtual, o artista/produtor insere na concepção da obra a sua *manipulatividade* que é suficiente só por si para alterar todos os intervenientes. Como a tecnologia disponível permite uma integração de vários sentidos em simultâneo, recoloca a nossa noção de realidade afastando-a do mimetismo grego associado à ilusão.

O contexto através do qual se produzia uma figura formal (acabada), está agora, ao contactar com o observador, dependente da atitude específica, embora a partir de um campo de variáveis, em alterar/complementar/inventar os componentes binários. A experiência que é permitida ao observador depende das possibilidades geradas no computador (aleatoriamente, pelo sujeito participativo), determinando a forma momentânea e aparente. O que transforma, por sua vez, a tecnologia digital numa neutralidade original, pois é na decisão do momento, através das interfaces, que se transforma uma vontade num acontecimento específico.

Uma imagem pode consistir, num ambiente preparado para tal, numa interface de uma série de acontecimentos que, por sua vez, se compõe de uma série de acontecimentos locais específicos e distintos que se vão gerando a partir do interior do seu próprio dinamismo. Pela aglomeração destes factores vemos aparecer no final do séc. XX um tipo de expressão distinta dos meios de expressão tradicional, que fez da tecnologia digital a sua forma de manifestação (que se reflecte nos acontecimentos culturais e mesmo sociais presenciados sobretudo nos últimos vinte anos), atravessando-se e imiscuindo-se no andamento da cultura contemporânea, intersectando as várias produções que se patenteiam no cinema, na música, na televisão, na educação, enfim em todas as áreas que reflectem a condição contemporânea, mas sobretudo nas artes plásticas pela sua dependência da imagem.

A imagem torna-se num sistema dinâmico que absorve e converte o observador, transformando a noção de "janela" em "passagem", e ao participar nesta transformação, o observador reconverte o criador.

Representação e ilusão sempre foram os garantes da imagem, mas com a tecnologia digital ambas se intersectam com a simulação, que pela sua capacidade de gerar objectos "reais", sem objectos reais, condiciona

a realidade à simulação, e não é apenas porque simula a realidade que interfere com ela, pois ao traduzir o real pelo imaginário entra em crise, uma vez que apela ao “falso real”.

Nesta relação confronta-se a moral e a estética, o que nos obriga a remeter novamente a obra para o plano da ilusão, onde se adivinha que as imagens digitais, na sua essência, não procuram o toque do real, pois são em si outra realidade, não se tratando de provar mas de aceitar. A falta de moral associada à tecnologia também está na rasteira que esta pregou à paternidade singular autoral uma vez que dissolve os conceitos de originalidade e criação.

Na integração exposta dos periféricos e dos suportes, índices que afirma a interactividade homem-máquina, reforça-se o comprometimento multimédia do meio, e na já assinalada transformação passivo vs activo enuncia-se um problema, a relação dependente de dois quereres, pois se um dos lados falhar nada se concretiza, obrigando como tal, a considerar a intenção da obra na convergência destas polaridades.

Nada acontece se não for o utilizador a fazer a acção acontecer, (porém, é obvio que qualquer produto, desde sempre, esteve e está circunscrito por uma multiplicidade de decisões *à priori*, no entanto, nem todas as direcções podem ter sido previstas nas possibilidades que foram desenvolvidas pelas equipas de guionistas, designers e programadores, onde o objectivo funciona como nos meios tradicionais, ou seja, aplica-se a um público alvo), e por consequência o programa avança ou não avança. Esta situação paradoxal, que chama interacção a algo que só acontece se uma das partes quiser, poderia ser alterado pelo uso da palavra convergência, pois o programa está programado para sermos nós, utilizadores, a programar a acção independentemente da capacidade da equipa de produção, e nós só interagimos se a equipa de produção do produto deixou inerente, na programação do mesmo, essa capacidade de resposta.

Logo, ou há uma convergência de acções, que formam na sua integração, completando-se, uma interacção, ou não se dá interacção alguma, acrescentando a ideia de que é na interactividade que se encontra a mensagem, *a interactividade é a mensagem*, onde o carácter activo (o apelo à intervenção do observador) contrasta com o passivo (contemplação derivada e fomentada por todo um contexto que advém do próprio acto religioso, que implicou por si uma lógica do objecto sagrado remetendo o artista, por consequência, para o plano do divino).

Portanto, a tecnologia digital é libertadora pois consegue transformar um fim num princípio, desta forma chama para si a continuidade da procura de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, o que se verifica na realidade virtual. Pela convergência acima assinalada, a tecnologia digital permite uma actuação na edição dos conteúdos das imagens (empregando de forma cruzada *médias* distintas), sem precedentes, criando novos tipos de estruturas visuais.

Contudo a consciência que temos da realidade assenta essencialmente na fusão dos sentidos, e o espaço que acreditamos reger o nosso mundo

é colocado tecnologicamente de forma meramente conceptual, o que do ponto de vista da representação da imagem (que sempre operou a duas dimensões), reforça a certeza que sempre que uma tecnologia interfere no processo de produzir imagens também acaba por interferir na nossa concepção do mundo. Reforçando a ideia que a imagem recria o real, ficamos com a certeza de que vivemos num mundo de simulação, convertendo o real numa questão mais de imagem do que de outra coisa qualquer.

Mesmo tendo em consideração que desde sempre a arte vinculou uma interacção, a partir dos meados de séc. XX a interacção deixou de ser apenas mental indo interferir na estrutura do mundo da arte.

Converteu-se observador em utilizador e atitude passiva passou a ser activa, realçando a ideia de que a obra não se encontra na imaginação solitária mas no complemento colectivo, e ao procurar-se através da imagem acolher a participação espera-se um indivíduo novo para cooperar, tornando-se este num elemento constituinte que requalifica o objecto artístico em pluri-multi-disciplinar. Para que tudo se agregue e constitua a obra é necessário simular, participar e concretizar em tempo real, o que desmaterializa o objecto e a figura do criador, que ao demandar pela interactividade/convergência está a ser condicionado pela tecnologia que por sua vez não permite a conclusão da obra uma vez que se criam apenas espaços de possibilidades e assim nem produtor nem público podem encerrar a obra que se encontra sempre aberta. O criador converte-se no colectivo, o que caracteriza o dinamismo da obra interactiva e coloca num espaço de diálogo físico e mental o potencial da obra, remetendo para a imagem a capacidade de revigorar toda a obra, o que lhe confere uma autonomia sem precedentes.

A interface figura a manipulação da tecnologia e converte-se na imagem com a promessa da simbiose perfeita entre Homem e máquina, que nos obriga a pensar na problematização da imersão que compreende a relação do espaço e da ilusão, tão fundamental para toda a arte. Pela acção de aparelhos mediadores o espectador converteu-se fisicamente na obra, totalizando uma multi-integração dos sentidos, reflectindo, sintomaticamente, a dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia através da imagem, o que torna o conceito da interactividade num dos aspectos mais estimulantes para o campo da criatividade.

A tecnologia acarreta consigo uma consequente abordagem técnica, que através da criatividade deve seduzir o indivíduo para consequentemente tirar partido dela, indo interferir com a necessidade do artista de explorar tecnicamente a tecnologia para poder descobrir as suas possibilidades, mas, por outro lado, devido às exigências do conhecimento implícito na utilização da tecnologia a sedução pode ser convertida num constrangimento o que implica a coordenação com especialistas do universo das competências tecnológicas, recolocando mais uma vez a condição autoral.

Na complementaridade que se desenha entre a inspiração e a reflexão, intuição e transpiração designa-se a criatividade como uma acto transformador que não consiste na procura do "novo", mas na procura/

encontro de um conjunto de possibilidades vistas como possíveis soluções para um problema, definido por um grupo de requisições e restrições.

Cada solução que se pode apresentar como possível é, em termos da sua verificação de operacionalidade, testada em função das limitações impostas pelo contexto, que podem incluir diversos factores, tais como: técnicos; convenções artísticas; precedentes históricos; o público; o espaço; etc.

Pela acção da interactividade participativa ajustada na convergência de interesses desenvolvem-se novos territórios proporcionando a obra aberta no estado de *work-in-progress*, aferido pela interacção confere-se o acto da produção mais pela atitude de seleccionar do que de “criar”, vemos a obra aparecer pela acção de juntar, o que reforça a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da selecção o que converte a atitude criadora em atitude modificadora.

Ao tomar-se conta da intersecção da tecnologia operada na criação da imagem, proporcionado uma alteração profunda no comportamento do sujeito e do espaço envolvente, já dificilmente ficamos satisfeitos apenas com o acto da contemplação. Enquanto paisagem imaginária sob a forma de interacção esperamos uma capacidade, por parte da imagem, de proporcionar um número infinito de experiências – de algum modo esperamos a possibilidade de penetrar dentro dela, de nos misturarmos com ela participando na sua vertigem.

Pelo facto de os espaços interactivos nos proporcionarem uma imersão, na qualidade de participantes activos, entramos em tempo real dentro da imagem, tornando-nos testemunhas e autores do processo criativo (proporcionando assim uma mutação cultural - actuando e reagindo em todo o processo produtivo da obra de arte).

Devido ao desenvolvimento tecnológico, os espaços da interacção proporcionados pela realidade virtual têm a faculdade de proporcionar novas percepções sensoriais, induzindo as obras e consequentemente a arte, a procurar novas relações com o seu público.

Vemos assim gerar-se um novo espaço para o desenvolvimento de novas estéticas que acolhem obrigatoriamente novos conceitos, imergindo da alteração operada no estado da passagem do sólido (físico/material) para o fluido (imaterial), a consciência dos limites instantâneos, a fluidez de formas, numa procura de experiências que implicam a sinestesia, sublimando-a.

A tipologia do espaço cibernético, profuso de imagens, facilita ao indivíduo a criação de constelações de espaços ausentes (imateriais), permitindo aos seus públicos navegar de acordo com a sua própria hierarquia de interesses, que se vai organizando de forma aleatória ao sabor dos links disponíveis, permitindo arquitectar a sua auto-criatividade na construção do sentido.

Na democratização da tecnologia, o utilizador encontra a sua quota-parte de autor da obra, pois o autor (artista), agora não pode dizer que

concebe completamente a obra, o seu papel encontra-se mais a jusante e caracteriza-se pela faculdade facilitadora da ideia permitindo aos elementos da obra uma ordem combinatória que ultrapassa o seu controlo.

O utilizador acaba por realizar a obra, que pelo facto de ser manipulável e não controlável, nunca está concluída, mas vai-se concluindo pela diversidade que lhe vão dando os utilizadores segundo as expectativas de cada indivíduo. A obra é um somatório combinatório de probabilidades móveis (arquitectura não-linear), onde o espectador é colocado e transformado, permitindo uma mutação de papeis, criando uma situação complexa e paradoxal, pois não se procura exprimir um conceito (no sentido de uma verdade orientada por uma linha de raciocínio), mas uma abertura para a experiência física e intelectual do pensamento, pela mão da imaginação que se vai caracterizando por ser em si um processo vivo que se vai modificando infinitamente, adaptando-se em relação ao contexto em que é apresentada/utilizada.

Desta sua permissividade tolerante que integra a obra, o artista e o espectador, devido às suas bifurcações, múltiplas proposições (ligações moveis e provisórias entre as partes), resulta um sistema de “representação” (de pensar a arte) onde a razão de ser da arte é vista e composta por uma polifonia de elementos/acções que se espelham na própria tecnologia que está ao serviço da intenção da obra.

Ao agirmos e reagirmos ao meio em que estamos inseridos estamos a interagir com um tipo de realidade, que a nosso ver chamamos de criatividade.

Verificamos no discurso classificativo, a necessidade de utilizar novos vocabulários para abranger a produção de imagens advinda do uso das tecnologias, que obrigaram a uma redefinição das práticas artísticas contemporâneas.

Dessas definições levantam-se algumas diferenciações entre as imagens produzidas pelos meios tradicionais e as produzidas por aparelhos tecnologicamente capacitados.

A tecnologia transporta consigo uma consequente abordagem técnica. O indivíduo, através da criatividade, deixa-se seduzir por ela e consequentemente tira partido dela, contudo o domínio da tecnologia pode ser apontado, quando interpretado de forma convencional (um indivíduo uma obra), e convertido num constrangimento para o acto criativo, mas pela necessidade de se coordenar com especialistas do universo das competências tecnológicas, vemos aparecer contribuições de outras sensibilidades que efectivam o trabalho em equipa, revolvendo as questões que se prendem com a autoria individual.

Designamos a criatividade como um acto de transformação ou modificação a cargo das convenções em que está inserido. O que nos permitiu, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, remetendo o acto da

criação mais para o campo da selecção. Mais do que criar vemos aparecer a obra pela acção de juntar, reforçando a ideia que o sentido da criação está a ser substituído pelo da selecção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.

Resta apenas deixar claro que no tratamento de qualquer abordagem aos problemas inerentes às artes plásticas, onde se compreende uma técnica uma tecnologia ou uma intenção, não é com o intuito de inutilizar uma postura em detrimento de outra, que se desenvolveu esta tese, mas com o sentido de tornar o espectro da discussão alargado e consequentemente fazer aparecer um campo de reflexão para a prática actual das mesmas.

Uma classificação (*ismo*) nunca foi a conclusão de um movimento, embora inserisse no seu conteúdo uma posição; como tal, a admiração que aqui expomos pelos adventos tecnológicos e suas consequentes transformações no campo das artes plásticas, não deve ser tomada como ponto final de dissertação, nem tão pouco é condição de negação do espaço para outras abordagens à produção do objecto artístico.

Convém, contudo, realçar que é na inquietude e no desconforto do desconhecido que se afirmam as vontades de procurar perceber aquilo que facilmente se torna «uma pedra no sapato», que serve aqui metaforicamente para nos dar conta da relação que existe hoje entre o sistema da arte e o sistema da tecnologia.

Devido à grande aceleração do desenvolvimento tecnológico, não podemos deixar de orientar este estudo na condição de um promissor debate aberto das questões inerentes ao estudo e prática das artes. Ficamos, de forma consciente, cientes de todo o trabalho que ficou por fazer no levantamento do problema naquilo que concerne à produção nacional.

Serve o presente trabalho como um ponto de partida (já em fase de negociação com o Ciclo de Artes Plásticas de Coimbra) para o desenvolvimento de um evento que procura expor a problemática da imagem levantada pelas tecnologias digitais.

Bibliografia

AA. VV., *Imagens e Reflexões*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1999.

AA. VV., *Videoculturas de Fin de Siglo*, col. Signo e Imagen, Madrid: Cátedra, 1989.

Allen, Stan, «Terminal Velocities: The Computer in the Design Studio», in Beckmann, John (ed.), *The Virtual Dimension*, Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1998, pp.242-255.

Archer, Michael, *Art Since 1960*, Londres: Thames and Hudson, 1997.

Arendt, Hannah (ed.), *Walter Benjamin, Illuminations: Essays and Reflections*, Nova Iorque: Schocken Books, 1969.

Argan, Giulio Carlo, *El Arte Moderno: Del Iluminismo a los Movimientos Contemporáneos*, Madrid: Ediciones Akal, 1991.

- *Arte e Crítica de Arte*, Lisboa: Editorial Estampa, 1988.

Aristarco, Guido e Teresa, *o Novo Mundo das Imagens Electrónicas*, col. Arte & Comunicação, nº.51, Lisboa: Edições 70, 1990.

Aristóteles, *Poética*, col. Textos Clássicos, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

Arnheim, Rudolf, *Visual Thinking*, California: University of California Press, 1974.

- *Ensayos para Rescatar el Arte*, col Ensayos Arte, Madrid:Cátedra, 1992.

- *Para Uma Psicologia da Arte & Arte e Entropia*, Lisboa: Dinalivro, 1997.

- *Arte & Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora: nova versão*, São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

Ascott, Roy, «Photography at the Interface» in Druckrey, Timothy (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.165-172.

- «Gesamtdatenwerk: Connectivity, Transformation and Transcendence», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronic: Facing the Future, a Survey of Two Decades*, Cambridge: The MIT Press, 1999, pp.86-89.

- *Turning on Technology*; <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html> (acedido em 20 de Dezembro de 2003).

Augé, Marc, *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade*, Campinas: Papirus, 1994.

Averbach, E., & Sperling, G. «Short Term Storage of Information in Vision», in C. Cherry (ed.), *Information Theory: Proceedings of the Fourth London Symposium on Information Theory*, Londres: Butterworths, 1961, pp.196-211.

Bachelard, Gaston, *A Poética do Espaço*, São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Bandura, Albert, *Social Learning Theory*, Nova Jersey: Prentice Hall, 1976.

- *Self-Efficacy in Changing Societies*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

Barboza, Pierre, *Les Nouvelles Images*, Paris: Éditions d'Art Somogy, 1997.

Barnard, Malcolm, *Art, Design and Visual Culture*, Londres: Macmillan Press, 1998.

Barro, David, *Imagens [Pictures] Para Uma Representação Contemporânea*, Porto: Mimesis, 2003.

Barthes, Roland, «Présentation» in *Communications*, nº.4, Recherches sémiologiques, Seuil, 1964.

- *Mitologias*, col. Signos, nº.2, Lisboa: Edições 70, 1974.

- *Le Bruissement de la Langue*, Paris: Seuil, 1984, pp.61-67.

- *A Aventura Semiológica*, col. Signos, nº.45, Lisboa: Edições 70, 1987.

- *A Câmara Clara*, col. Arte & Comunicação, Lisboa: Edições 70, 1998.

«Rhetoric of the Image», in Hall, Stuart, and Evans, Jessica (ed.), *Visual culture: the Reader*, Londres SAGE, 1999, pp.33-40

Bartz, Wayne H., *La Mémoire*, Montréal : Editions H.R.W., 1976.

Baudrillard, Jean, *A Sociedade de Consumo*, col. Espaço da Sociologia, Lisboa: Edições 70, 1981.

- *Simulacros e Simulação*, col. Antropos, Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- «The Precession of Simulacra» in Wallis, Brian, (ed), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6ª ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.253-282.
- *Baudrillard Live: Selected Interviews*, Gane, Mike (ed.), Londres: Routledge, 1993, pp.145-171.
- *O Crime Perfeito*, col. Mediações: Comunicação e Cultura, Lisboa: Relógio d'Água, 1996, pp. 9-127.
- *Art and Artefact*, Zurbrugg, Nicholas (ed.), Londres: SAGE, 1997.
- *O Sistema dos Objectos*, col. Debates, nº.70, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1997.
- *De la Seduccion*, Madrid: col. Teorema, serie mayor, 8ª edição, Edições Cátedra, 2000.
- Bellis, Mary (ed.), *Inventors of the Modern Computer: The History of the Graphical User Interface or GUI - The Apple Lisa*, in, <http://inventors.about.com/library/weekly/aa043099.htm>, (acedido em 23 de Novembro 2003)
- Benjamin, Walter, *Illuminations: Essays and Reflections*, Arendt, Hannah (ed.), Nova Iorque: Schocken Books, 1969, pp.155-200.
- «A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica», in, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D'Água, 1992. pp.71-113.
- «The Author as Producer», in Wallis, Brian, (ed), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6ª ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.297-310.
- *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, col. Antropos, Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- Berger, John, *Modos de ver*, col. Arte & Comunicação, nº.3, Lisboa: Edições 70, 1972.
- Bergson, Henri, *Essai Sur les Données Immédiates de la Conscience*, Genève: Éditions Albert Skira, 1945.
- *La evolución creadora*, Barcelona: Planeta De Agostini, 1985.

- *Matéria e Memória: Ensaio Sobre a Relação do Corpo Com o Espírito*, São Paulo: Martins Fontes, 1990.

Bierman, Arthur K., «That There are no Iconic Signs», in *Philosophy and phenomenological research*, XXIII:2: 1963, pp. 243-249.

Bignell, Jonathan, *Postmodern Media Culture*, Edimburgo: Edimburg University Press Ltd., 2000.

Biocca, F., Delaney, B., «Immersive Virtual Reality Technology», in Biocca, Frank and Levy, Mark R. (ed.), *Communication in the Age of Virtual Reality*, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 1995, pp.57-124.

Blackburn, Simon, *Dicionário de Filosofia*, Lisboa: Gradiva, 1997.

Bobbio, Norberto, *Igualdade e Liberdade*, Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

Boer, Liesbeth den, et. al.(ed.), *Website Graphics*, Mainz: Bis Publishers, 1997.

Bohórquez, Alfonso Gago, *Las Nuevas Tecnologías y los Valores Humanos*, col. Vías Alternativas, Valência: Ahinsa Editorial, 2000.

Boime, Albert, *Art in an Age of Bonapartism 1800-1815: A Social History of Modern Art*, vol 2, Chicago: University of Chicago Press, 1993.

Borges, Jorge Luis, *Ficções*, Lisboa: Livros do Brasil, 1969, pp.83-94.

Boscovich, R. Giuseppe, *A Theory of Natural Philosophy*, Cambridge: MIT Press, 1966

Bourdieu, Pierre, *La Distinction. Critique Sociale Du Jugement*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1982.

Bourriaud, Nicolas, *Relational Aesthetics*, Dijon: Les Presses du Réel, 2002.

Branwyn, Gareth, «The Desire to be Wired», in Beckmann, John (ed.), *The Virtual Dimension*, Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1998, pp.322-333.

Brassaï, *Conversas com Picasso*, Porto: Livraria Civilização Editores, 1971.

Brayer, Elizabeth, *George Eastman: A Biography*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.

Breton, P., *L' Utopie de la Communication*, Paris : La Découverte, 1992.

Brik, Osip Maksimovic, «Photography Versus Painting», in Harrison, Charles et al., *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, 1996. pp.454-456.

Buck-Morss, Susan, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project (Studies in Contemporary German Social Thought)*, Cambridge: MIT Press, 1991.

Bukatman, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham: Duke University Press, 1993.

Burgin, Victor, «Tea with Madeleine» in Wallis, Brian, *Blasted Allegories, An Anthology of Writings by Contemporary Artists*, Cambridge: the MIT Press, 1995.

- *In/Different: Place and Memory in Visual Culture*, Londres: University of California Press, 1996.

Burke, Peter, *Visto y no Visto: el Uso de la Imagen como Documento Histórico*, Barcelona: Crítica, 2001.

Burnham, Jack, *Beyond Modern Sculpture: The Effects Of Science And Technology On The Sculpture Of This Century*, Nova Iorque: George Braziller, 1968.

Buysens, Eric, *Le Langage et le Discours, Essay de Linguistique Fonctionnelle dans le Cadre de la Sémiologie*, Bruxelas : Office de Publicité, 1943.

Cádima, Francisco Rui, *História e Crítica da Comunicação*, Lisboa : Ed. Século XXI, 1996.

Casares, Adolfo Bioy, *A Invenção de Morel*, Lisboa: Antígona, 1987.

Cennini, Cennino (1437), *Il libro dell'Arte*, Paris : Éditions Berger-Levrault. 1995.

Collins, Douglas, *The Story of Kodak*, Nova Iorque: Harry N. Abrams, Inc., 1990.

Columbia Encyclopedia, Sixth Edition, 2001. <http://www.bartleby.com/65/fe/fetishis.html> (acedido em 15 de Junho de 2004).

Comolli, Jean-louis, «Machines of visible», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, p.108-117.

Connerton, Paul, *Como as Sociedades Recordam*, Oeiras: Celta Editora, 1993.

Correia, Carlos, *Multimedia de A a Z*, Lisboa: Ed. Notícias, 1997 – recolhido de <http://www.citi.pt/multimedia/rotina.html> (em, 27 de Março de 2004).

Costa E M. Brusatin, «Visão», in *Enciclopédia Einaudi, Criatividade – Visão*, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1992, vol. 25, pp.242-273.

Couchot, Edmond, «Entre lo Real y lo Virtual: un Arte de la Hibridación», in Giannetti, Claudia (ed.), *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética*, Barcelona: Goethe-Institut Barcelona, 1997, pp.79-84.

- «Tecnologias da Simulação: um sujeito “aparelhado”», in *Revista de Comunicação e Linguagens, Real vs. Virtual*, nº 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp.23-29.

Couto, João e Valadares, Manuel, «A “Salomé” de L. Cranach, o Velho», in *Boletim da Academia Nacional de Belas Artes*, Lisboa, vol. 4, 1938.

Crary, Jonathan, «Eclipse of the Spectacle», in Wallis, Brian, (ed), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6ª ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.283-294.

- «Spectacle, Attention, Counter-Memory», in Krauss, Rosalind, et. al. (ed.), *October the Second Decade, 1986-1996*, Cambridge: MIT Press, 1997.

- *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteen Century*, Cambridge: MIT Press, 1999.

- *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge: MIT Press, 2000.

Cronen, Vernon E., «Coordinated Management of Meaning: The Consequentiality of Communication and the Recapturing of Experience», in Sigman, Stuart J., (ed.), *The Consequentiality of Communication*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1995, pp.17-66.

Crow, Thomas E., *Painters and Public Life in Eighteenth-Century Paris*, Yale: Yale University Press, 1987.

Cruz, Maria Teresa, «A Obra de Arte. Entre dois Nomes. O Ready-Made», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 10/11, *O Corpo, O Nome, A Escrita*, Lisboa, 1990, pp.117-141.

- «Media Arte ou Mediocracia», in *Cyber 98 @ Criação na Era Digital*, Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1998, pp.11.

- «Da Nova Sensibilidade Artificial», in AA VV, *Imagens e Reflexões*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1999, pp.111-116.

- «Experiência e Experimentação: Notas Sobre Euforia e Disforia a Respeito da Arte e da Técnica», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp.425-436.

- «Técnica e Afecção» in Miranda, José A. Bragança de e Cruz, Maria Teresa, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, pp.31-46.

- *Manhattan em Lisboa. Episódios da Guerra das Imagens*, in <http://www.interact.com.pt/interact5> (acedido em 10 de Março de 2004).

Cunha, Luís Veiga, *Desenho Técnico*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 9ª ed., 1994.

Darley, Andrew, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Londres: Routledge, 2002.

Dasgupta, Subrata, *Tecnology and Creativity*, Oxford: Oxford University Press, 1996.

Dauber, Philip M., and Muller, Richard A., *The Three Big Bangs: Comet Crashes, Exploding Stars, and the Creation of the Universe*, Cambridge: Perseus Books, 1996.

De Fusco, Renato, *História da Arte Contemporânea*, Lisboa: Editorial Presença, 1988.

Debord, Guy, *A Sociedade do Espectáculo*, Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991.

Debray, Régis, *Vida e Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós, 1994.

Deleuze, Gilles, *O Anti-Édipo. Capitalismo e Esquizofrenia*, Lisboa: Assírio & Alvim, 1972.

- e Guattari, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

- *Diferença e Repetição*, col. Filosofia, Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

Denise Jodelet, *Les Représentations Sociales*, col. Sociologie d'aujourd'hui Paris: PUF, 2003.

Denton, Craig, *Graphics for Visual Communication*, Dubuque: Wm. C. Brown Publishers, 1992.

Derrida, Jacques, *Archive Fever: A Freudian Impression*, Chicago: The University of Chicago Press 1996.

- «Freud and the Scene of Writing», in *Writing and Difference*, University of Chicago Press 1978, pp.196-231.

Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa, Lisboa: Verbo, 2001.

Diciopédia 2003 [DVD-ROM], Porto: Porto Editora, 2003.

Diciopédia 2004 [DVD-ROOM], Porto: Porto Editora, 2004.

Diconário On-line Webopedia - <http://www.webopedia.com/>.

Didi-Huberman, Georges, *Devant L'Image*, col. «critique», Paris:Éditions de Minuit, 1990.

Dinkla, Söke. "From Participation to Interaction: Towards the Origins of Interactive Art." in , Leeson, Lynn Herhman (ed.), *Clicking In: Hots Links to a Digital Culture*, Seattle: Bay Press, 1996.

Dorfles, Gillo, *O Devir das Artes*, col. Arte e Sociedade, nº.3, 3ª.ed., Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1988.

Draper, John V. (1995). «Teleoperators for Advanced Manufacturing: Applications and Human Factors Challenges», *International Journal of Human Factors in Manufacturing*, vol.5, (nº.1), Inverno, 1995, pp. 53-85.

Drexler, Eric, *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*, Nova Iorque: Anchor Books, 1987.

Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996.

- (ed.), *Ars Electronica: facing the future*, Cambridge: MIT Press, 1999.

Dubois, Philippe, *L'Acte Photographique*, Bruxelles: Labor, 1990.

Duby, Georges, *O Tempo das Catedrais: A Arte e a Sociedade, 980-1420*, Imprensa Universitária nº.8, Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

- e Daval, Jean-Luc (ed.), *Sculpture: From Antiquity to the Present Day*, Londres: Taschen, 2002.

Dyson, Frances, «"Space," "Being," and Other Fictions in the Domain of the Virtual», in Beckmann, John (ed.), *The Virtual Dimension*, Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1998, pp.26-45.

Ebbinghaus, Hermann, *Memory: A Contribution to Experimental Psychology*, Chicago: University of Chicago Press, 1998.

Eco, Umberto, *La struttura Assente*. Milan. Bompiani, 1968.

- *As Formas do Conteúdo*, São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

- *A theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1976.

- *O Signo*, Lisboa: Editorial Presença, 1985.

- *Sémiotique et Philosophie du Langage*, Paris: PUF, 1988.

- *Tratado de Semiotica General*, col. Palabra en el Tiempo, nº.122, 4ª.ed., Barcelona : Editorial Lumen, 1988.

- *Obra Aberta*, Lisboa: Difel, 1989.

- *Sobre os Espelhos e Outros Ensaíos*, Lisboa: Difel, 1989.

- «From Marco Polo to Leibniz: Stories of Intercultural Misunderstanding», Conferência apresentada na The Italian Academy for Advanced Studies in América, a 10 de Dezembro de 1996. [in, http://www.italianacademy.columbia.edu/pdfs/lectures/eco_marco.pdf (acedido em 10 de Março de 2004)].

Eduard, Lucie-Smith «Kinetic Art», in, *Sculpture Since 1945*, Londres: Phaidon, 1987.

Edwards, Paul N., *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, Cambridge: MIT Press, 1996.

Ehrenzweig, Anton, *The Hidden Order of Art: A Study in the Psychology of Artistic Imagination*, Berkeley: University of California Press, 1995.

Eisenman, Stephen, et al., *Nineteenth Century Art: A Critical History*, Londres: Thames & Hudson, 2002.

Eliade, Mircea, *Forgerons et Alchimistes*, Paris: Flammarion, 1977.

- *Tratado de História das Religiões*, Porto: Edições ASA, 1992.

Elkins, James, *The Domain of Images*, Nova Iorque: Cornell University Press, 1999.

Emmison, Michael and Smith, Philip, *Researching the Visual: Images, Objects, Contexts and Interactions in Social and Cultural Inquiry*, Londres: SAGE Publications, 2000.

Enciclopédia Einaudi, *Criatividade – Visão*, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1992, vol. 25.

Enciclopédia Universal da Arte, Lisboa: Publicit Editora, 1980, vol. 1.

Encyclopaedia Britannica 2003 - Ultimate Reference Suite CD-ROM, Chicago: Encyclopædia Britannica, 2003

Engel, Pascal, *La Norme du Vrai*, Paris : Gallimard, 1989.

Enzensberger, Hans Magnus, «Constituents of a Theory of the Media», in Druckrey, Timothy, *Electronic Culture, Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture Foundation, 1996, pp.62-85.

Eric, Palazzo, *L'Évêque Et Son Image: L'Illustration Du Pontifical Au Moyen Âge*, Turnhout: Brepols, 1999.

Filostrato, *Heroico; Gimnástico; Descripciones de Cuadros*, col. Biblioteca Clásica, nº.217, Madrid: Gredos, 1996.

Fiz, Simón Marchán, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto: Epílogo Sobre la Sensibilidad «Postmoderna»*, 5ª Ed., Madrid: Akal, 1990.

Flusser, Vilém, *Ensaíos Sobre a Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica*, col. Mediações, nº.4, Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

Focillon, Henri, *A Vida das Formas*, col. Arte & Comunicação, nº38, Lisboa: Edições 70, 1988.

Font, Doménec, *El Poder de la Imagen*, col. Salvat: Temas Clave, Barcelona: Salvat, 1985.

Fontaine, Gary, «The Experience of a Sense of Presence in Intercultural and International Encounters», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* vol.1, (nº4), Inverno, 1992, pp.482–490.

Forrester, Michel, *Phychology of the Image*, Londres: Routledge, 2000.

Foster, Hal, «Postmodernism in Parallax», *October*, (nº.63), Inverno, 1993, p.6.

- *The Return of the Real: the Avant-Garde at the End of the Century*, Cambridge: MIT Press, 1996.

Foucault, Michel, «What Is an Author?», in Harari, Josue V., *Textual Strategies: Perspectives In Post-Structuralist Criticism*, Londres: Methuen, 1979, pp.141-160.

- *Ceci n'est Pas Une Pipe*, Montpellier: Fata Morgana, 1986.

- «Of Other Spaces, Heterotopias, 1967,» in http://evans-experientialism.freewebspace.com/foucault_heterotopias.htm (acedido em 26 de Setembro de 2004).

Francastel, Pierre, *A Imagem, a Visão e a Imaginação: Objecto Fílmico e Objecto Plástico*, col. Arte & Comunicação, nº.37, Lisboa: Edições 70, 1983.

Frassanito, William, *Gettysburg: A Journey in Time*, Nova Iorque: Charles Scribner's Sons, 1975, pp.186-192.

Freud, Sigmund, in Philip Rieff ed. *Freud: General Psychological Theory* – Nova Iorque: Collier Books, 1963, pp.207-212.

- «A Interpretação do Sonho», in *Obras Completas de Sigmund Freud*, 3ª ed., Madrid: Biblioteca Nueva, 1973, vol. 3.

Galassi, Peter, *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*, Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1981.

Galouye, Daniel F., *Simulacron III* (publicado pela primeira vez em 1964, podendo agora ser adquirido digitalmente na forma de eBook em <http://www.rosettabooks.com/>).

Gant, María Luisa Bellido, *Arte, Museos y Nuevas Tecnologías*, Gijón: Ediciones Trea, 2001.

Garroni. E., «Criatividade», in *Enciclopédia Einaudi, Criatividade – Visão*, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1992, vol.25, pp.349-424.

Gasset, José Ortega y., *A Desumanização da Arte*, São Paulo: Cortez Editora, 1991.

Gauthier, Alain, *L'Impact de l'Image*, col. Nouvelles Études Anthropologiques, Paris: Ed. L'Harmattan, 1993.

Gauthier, Guy, *Veinte Lecciones sobre la Imagen y el Sentido*, col. Signo e Imagen, 3ª ed., Madrid: Catedra, 1996.

Genette, Gérard, *La Obra del Arte II: La Relación Estética*, col Palabra Crítica, nº.26, Madrid: Editorial Lumen, 2000.

Gere, Charlie, *Digital Culture*, Londres: Reaktion Books, 2002.

Giannetti, Cláudia (ed), *Media Culture*, Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 1995.

- (ed.), *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética*, Barcelona: Goethe-Institut Barcelona, 1997.

- (ed.) et al., *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio d' Água, 1998.

Gibson, James J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

Gil, José, «Ligação de Inconscientes» in Miranda, José A. Bragança de e Cruz, Maria Teresa, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, pp.21-30.

Gilles Deleuze, *Cinema 1: the Movement-Image*, Londres: The Athlone Press, 1986.

- *Cinema 2: the Time-Image*, Londres: The Athlone Press, 1989.

Gilson, Etienne *The Arts of the Beautiful*, Illinois: Dalkey Archive Press, 2000.

Goffman, Erving, *Les Rites d'Interaction*, Paris: Minuit, 1974.

Gombrich, Ernst H., «Aims and Limits of Iconology» , in *Gombrich on the Renaissance : Symbolic Images*, Londres: Phaidon Press, 1994, vol.2.

- *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*, Londres: Phaidon, 1994.

- *The Story of Art*, Londres: Phaidon, 1995.

- et. al., *Arte, Percepción y Realidad*, col. Piados Comunicación nº.3, 2ª ed., Barcelona: Piados, 1996.

- *Gombrich on the Renaissance: Norm and Form*, Londres: Phaidon, 1999, vol1.

Gomes, Dordio, *Fresco*, Porto: EADAPD, ESBAP, 1977.

Goodman, Nelson, *Languages of Art*. London: Oxford University Press, 1968.

- «Seven Strictures on Similarity», in Foster, L., & Swanson, J.W., (eds.), *Experience and Theory*, Cambridge: Mass. University of Massachussets Press, 1970, pp.19-29.

Graham, Gordon, *Philosophy of the Arts: An introduction to Aesthetics*, 2ª ed., Londres: Routledge, 2000.

Grant, Michael, *Cities of Vesuvius: Pompeii and Herculaneum*, Nova Iorque: The Macmillan Company, 1987.

- *Art in the Roman Empire*, Londres: Routledge, 1995.

Grassi, Ernesto, *Arte e Mito*, col. Arte e Cultura nº.95, Lisboa: Ed. Livros do Brasil, s.d..

Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press, 2003.

Greene, Rachel, *Internet Art*, Londres: Thames & Hudson, 2004.

Greenberg, Arthur, *The Art of Chemistry: Myths, Medicines and Materials*, Hoboken: Wiley Interscience, 2002.

Greenfeld, Karl Taro, «The Incredibly Strange Mutant Creatures Who Rule the Universe of Alienated Japanese Zombie Computer Nerds», in *Wired* 1.01 - Mar/Apr 1993. Pode encontrar-se o artigo em http://www.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/otaku.article (acedido em 10 de Maio de 2004).

Gregory, R. L., *Olho e Cérebro: Psicologia da Visão*, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

Greimas, A.J. & Courtés, Joseph, *Sémiotique: Dictionnaire Raisonné de la Théorie du Langage*, Paris: Hachette, 1979.

Guevara, Ernesto, *Guerrilla Warfare: Che Guevara*, Nebraska: University of Nebraska Press, 1998.

Gurbern, Román, «En el Umbral del Tecnomuseo», in Rios, Alonso de los, et al., *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986, pp.70-75.

Halbwachs, Maurice, *La Mémoire Collective*, Paris: Editorial P.U.F., 1950 [http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiquesdes_sciences_sociales/classiques/] (acedido em 09 de Março de 2004)].

Hall, Stuart, «The Determinations of News Photographs», in Cohen, Stanley & Jock Young (ed.), *The Manufacture of News: Social Problems, Deviance and the Mass Media*, Londres: Constable, 1981, pp.236-243.

- & Evans, Jessica (ed.), *Visual Culture: the Reader*, Londres: SAGE, 1999.

Hampson, Norman, *O Iluminismo*, Editora Ulisseia, Lisboa, 1973.

Harrison, Charles & Wood, Paul (ed.), *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, 1996.

- *Art in Theory 1648-1815: An Anthology of Changing Ideas*, Oxford: Blackwell Publishers, 2001.

- *Art in Theory, 1815-1900: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, 2001.

Hauser, Arnold, *A Arte e a Sociedade*, col. Biblioteca de Textos Universitários, nº.70, Lisboa, Editorial Presença, 1984.

Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, 1999.

Heath, Christian & Luff, Paul, *Technology in Action*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

Heidegger, Martin, *A Origem da Obra de Arte*, col. Biblioteca de Filosofia Contemporânea, nº.12, Lisboa: Edições 70, 1990.

- "The Age of the Modern World Picture", in Druckrey, Timothy (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.47-61.

Heim, Michael, *Virtual Realism*, Oxford: Oxford University Press, 2000.

Henning, Michelle, "Digital Encounters: mythical pasts and electronic presence", in Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge, 1995, pp.217-235.

Henri, Adrian, *Total Art: Environments, Happenings, and Performance*, Nova Iorque: Praeger, 1974.

Hess, Rémi, *Henri Lefebvre et l'Aventure du Siècle*, col. Traversées, Paris: Métailié, 1991.

Hewitt, Paul G., *Conceptual Physics (Lab Manual)*, Nova Iorque: Harper Collins College Publishers, 1993.

Hockney, David, *Savoirs Secrets: Les Techniques Perdues des Maîtres Anciens*, Paris: Seuil, 2001.

Hoopes, James, (ed.), *Peirce on Signs: Writings on Semiotic*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1991.

Horkheimer, Max e Adorno, Theodor W., *La Dialectique de la Raison: Fragments Philosophiques*, col. Tel, nº.82, Paris: Gallimard, 1974.

Hume, David, *Tratado da Natureza Humana*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

Husserl, Edmund, *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*, Haia, Boston & Londres: Nijhoff, 1980.

- *The Idea of Phenomenology: Edmund Husserl Collected Works*, Nova Iorque: Springer 1999, vol. 8.

Huyghe, René, *Sentido e Destino da Arte I*, col. Arte & Comunicação, nº.31, Lisboa: Edições 70, 1986.

- *Sentido e Destino da Arte II*, col. Arte & Comunicação, nº.32, Lisboa: Edições 70, 1986.

- *O Poder da Imagem*, col. Arte & Comunicação, nº.29, Lisboa: Edições 70, 1998.

Iglhaut, Stefan, *The Museum in Telepolis: from the City into Data Space and Back*, Museumskunde, 1997, vol.62, pp.54-58.

Irving Sandler, *From the Late 1960s to the Early 1990s*, Nova Iorque: Icon Editions, 1996.

Jameson, Frederic, «Postmodernism and Consumer Society», in *Postmodernism and its Discontents: Theories, Practices*, Kaplan, E. Ann (ed.), Londres: Verso, 1988, pp.11-18.

- *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press, 1991.

Janson, H.W., *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977.

- *The Child's Conception of the World: A 20th-Century Classic of Child Psychology*, Boston: Littlefield Adams Quality Paperbacks, 1975

- *The Origin of Intelligence in Children*, Guilford: International Universities, 1992

Jiminez, José, «A Revolução da Arte Electrónica», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp. 47-59.

Jodelet, Denise, «El Lado Moral y Afectivo de la Historia», *Revista de Psicología Política*, nº.6, 1993, pp.53-71.

- *Folies et Représentations Sociales*, col. Sociologie d'Aujourd'Hui, Paris: Editions PUF, 1995.

Joly, Martine, *Introdução à Análise da Imagem*, col. Ofício de Arte e Forma, São Paulo: Papirus, 1996.

- *A Imagem e a Sua Interpretação*, col Arte & Counicação, nº80 , Lisboa: Edições 70, 2002.

- *L'Image et les Signes: Approche Sémiologique de l'Image Fixe*, col. Nathan Cinéma – Image, Paris: Nathan, 2002.

King, Joseph e Karl H. Pribram, (ed.), *Scale in Conscious Experience: Is the Brain Too Important to Be Left to the Specialists to Study?*, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

Kandinsky, Wassily, *Do Espiritual na Arte*, Lisboa: Dom Quixote, 1991.

Kant, Emmanuel, *Crítica da Faculdade do Juízo*, col. Estudos Gerais. Série Universitária – Clássicos de Filosofia, Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1992.

Kerckhov, Derrick, «Arte na Rede e Comunidades Virtuais», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp. 61-68.

Kerr, Stephen T., «Old Technology in New Contexts: Print Media and Russian Education», in Vaney, Ann De, et al. (ed), *Technology and Resistance: Digital Communications and New Coalitions around the World*, Nova Iorque: Peter Lang, 2000, pp.89-112.

Kessler, Herbert L., *Spiritual Seeing: Picturing God's Invisibility in Medieval Art*, Middle Ages Series, Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 2000.

Beyond «The Reality Principle?», in Robins, Kevin, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, London: Routledge, 1996, pp.38-43.

Kitzinger, Ernest, *Byzantine Art in the Making*, Londres: Faber & Faber, 1977.

Koestler, Arthur, *The Act of Creation*, Londres: Picador, 1975.

Krauss, Rosalind, «The Originality of the Avant-Garde: A Postmodern Repetition», in Wallis, Brian, e Tucker, Marcia (ed), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6^a ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.13-30.

- «A Note on Photography and the Simulacral», in Winter Squiers, Carol (ed.), *Over Exposed: Essays on Contemporary Photography*, Nova Iorque: New Press, 1999, pp.169-182.

Krueger, Myron W., *Artificial Reality II*, Boston: Addison-Wesley Professional, 1991.

Kurchler, Susanne and Melion, Walter, *Images of Memory: on Remembering and Representation*, Londres: Smithsonian Institution Press, 1991.

Lacan, Jacques, *Le Stade du Miroir Comme Formateur de la Fonction du Je Telle Qu'elle Nous est Révélée dans L'Expérience Psychanalytique – Écrits I*, Paris: Seuil, 1970, pp.93-100.

Lamb, Trevor, & Bourriau, Janine (ed.), *Colour : Art & Science*, Cambridge : Cambridge University Press, 1995.

Lash , Scott, *Sociology of Postmodernism*, Londres: Routledge, 1990.

Lavington, Simon H., *Early British Computers: The Story of Vintage Computers and the People Who Built Them*, Oxford: Manchester University Press, 1980.

Leeds-Hurwitz, Wendy, et. al., «Social Communication Theory: Communication Structures and Performed Invocations, a Revision of Schefflen's Notion of Programs», in Sigman, Stuart J., (ed.), *The Consequentiality of Communication*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1995, pp.163-201.

Lefebvre, Henri, *Critique de la Vie Quotidienne II: Fondements d'une Sociologie de la Quotidienneté*, col. Le sens de la marche, Paris:L' Arche, 1962.

- *La Somme et le Reste*, Paris: Méridiens-Klincksieck, 1989.

Leopoldser, Hannes, «Ten Indications of an Emerging Computer Culture», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future*, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.67-70.

Lévy, Pierre, *O Que é o Virtual?*, col. Cibercultura, nº.3, Coimbra: Quarteto Editora, 2001.

Levy, Steven, *Artificial Life: A Report From the Frontier Where Computers Meet Biology*, Vancouver: Vintage Books, 1993.

Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge, 1995.

Loomis, Jack M., «Distal Attribution and Presence», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol.1, (nº.1), Inverno,1992, pp.113-119.

Lopes, Ruy Sardinha, «A Cultura Táctil e as Imagens Electrónicas», in *Revista de Comunicação e Linguagem*, nº 25/26, *Real vs. Virtual*, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp.359-364.

Lowden, John, *Early Christian and Byzantine Art*, Series Art and Ideas, Londres: Phaidon, 1997.

Lucie-Smith, Eduard, *Sculpture Since 1945*, Londres: Phaidon, 1987.

Lunenfeld, Peter (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

Lury, Célia, «Popular Culture and the Mass Media», in *Social and Cultural Forms of Modernity*, Bocock, Robert, Thompson, Kenneth (ed), Oxford: Blackwell Publishers, 1992.

Lyotard, Jean-Francois, *O Pós-Moderno Explicado às Crianças*, col. Viragem, nº.34, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987.

Macdonald, Lindsay and Vince, John (ed.), *Interacting With Virtual Environments (Wiley Professional Computing)*, Chichester (UK): John Wiley & Sons, 1994.

Machado, Arlindo, *Máquina E Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas* (2ª ed.), EDUSP: São Paulo, 1996

- *Pré-cinema & Pós-Cinema*, São Paulo: Papirus Editora, 1997.

- «Repensando Flusser e as Imagens Técnicas», in *Real vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp.31-46.

Malraux, André, *As Vozes do Silêncio*, col. Vida e Cultura, nº.8, Lisboa: Livros do Brasil, 1940, vol.I.

- *As Vozes do Silêncio*, col. Vida e Cultura, nº.8-A, Lisboa: Livros do Brasil, 1940, vol.II.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

Marcuse, Herbert, *A Dimensão Estética*, col. Arte e Comunicação nº.11, Lisboa: Edições 70, 1981.

Martin, Jean-Clet, *L'Image Virtuelle: Essai sur la Construction de Monde*, Paris: Éditions Kimé, 1996.

Massumi, Brian, «Stelarc: The Evolutinary Alchemy of Reason, in Beckmann, John (ed.), *The Virtual Dimension*, Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1998, pp.334-341.

Mayer, Ralph, *Materiales y Técnicas del Arte*, Madrid: Hermann Blume, 1985.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, col. A Mentor Book, Nova Iorque: The New American Library, 1964.

Mead, G. H., «La Naturaleza del Pasado», *Revista de Occidente*, nº.100, 1989, p.52.

Merrifield, Mrs. Mary P., *Medieval and Renaissance Treatises on the Arts of Painting: Original Texts with English Translations*, Nova Iorque: Dover Publications, 1999.

Metz, Christian, «Photograph and Fetish», in *The Critical Image: Essays on Contemporary Photography*, Squiers, Carol, (ed.), Seattle: Bay Press, 1990, pp.155-164.

Michaelson, Ilse Rita, *Enciclopédia Universal da Arte. A Idade Contemporânea*, Lisboa: Publicit Editora, 1978, vol.7.

Miller, George A. «The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information», publicado originalmente in *The Psychological Review*, 1956, vol. 63, pp.81-97. [<http://cogprints.ecs.soton.ac.uk/archive/00000730/00/miller.html>] (acedido em 15 de Março de 2004).

Minsky, Marvin, *Society of Mind*, Nova Iorque: Simon & Schuster, 1988.

Miranda, José Bragança de, «O Controle do Virtual», 1996, Cfr. http://ubista.ubi.pt/~socom/Jbm_ensaio2.html (acedido em 09 de Abril de 2003).

- «Da Interactividade: Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», in Giannetti, Cláudia *et al.*, *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio D' Água, 1998, pp.199-233.

- *et. al.*, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002.

Mirzoeff, Nicholas (ed.), *The Visual Culture Reader*, 2ª ed., Londres: Routledge, 2002.

Mitchell, W.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago: The University of Chicago Press, 1986.

- *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

Mitchell, William John, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge: MIT Press, 1994.

- «Replacing place», in Lunenfeld, Peter (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, pp.113-128.

Mitnick, Kevin na *Wikipedia* - http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page (acedido em 7 de Julho de 2004).

Moles, Abraham, *Rumos de uma Cultura Tecnológica*, col. Debates, nº.58, São Paulo: Editora Perspectiva, 1973.

- *et al.*, *La Comunicación y los Mass Media*, Bilbao: Mensajero, 1975.

L'Image: Communication Fonctionnelle, Bruxelas: Casterman, 1981.

Mondzain, Marie-José, *Image, Icône, Économie: Les Sources Byzantines de l'Imaginaire Contemporain*, Paris: Éditions du Seuil, 1996.

Morris, Charles, «Signs, Language, and Behavior», in Morris, Charles, *Writings on the General Theory of Signs*, Haia: Mouton 1971, pp.73-398.

Mumford, Lewis, *Arte & Técnica*, col. Arte & comunicação, nº.5, Lisboa : Edições 70, 1986.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press, 1998.

Navares, Paloma, «Acerca del Vídeo», in Rios, Alonso de los, *et al.*, *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986, pp.125-132.

Negroponte, Nicholas, *Ser digital*, Lisboa: Editorial Caminho, 1996.

Newhall, Beaumont (ed.), *Photography: Essays & Images Illustrated Readings in The History of Photography*, Nova Iorque: Museum of Modern Art, 1980.

O' Doherty, Brian, «Portrait: Edward Hopper», *Art in America*, 1964, Dezembro, vol.52, (nº 6), p.77.

Oettermann, Stephan, *The Panorama: History of Mass Medium*, Nova Iorque: Zone Books, 1997.

Panofsky, Erwin J., *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*, Boulder: Westview Press, 1972.

- *Meaning in the Visual Arts*, University of Chicago Press, Chicago, 1983.

Parfait, Françoise, *Video: Un Art Contemporain*, Paris : Editions du Regard, 2001.

Paul N. Edwards, *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, Cambridge: MIT Press, 1996.

Paul, Christiane, *Digital Art*, col. World of Art, Londres: Thames & Hudson, 2003.

Peirce, Charles Sanders, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce: Principles of Philosophy and Elements of Logic*, Charles Hartshorne, Paul Weiss (ed.), Harvard: Harvard University Press, 1931-1935, vol. I, II.

- *Collected Papers I-VIII*, Hartshorne, C, Weiss, P, & Burks, A, (eds.). Cambridge: Harvard University Press, 1931-58.

- *Semiótica*, S. Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

- *Écrits sur le Signe*, Paris: Seuil, 1978.

Penny, Simon, «Consumer Culture and the Technological Imperative: The Artist in Dataspace» in, Penny, Simon, *Critical Issues in Electronic Media*, Nova Iorque: State University of New York Press, 1995.

Pepperell, Robert, *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, 3ª ed., Bristol: Intellect Books, 2002.

Pereira, Fernando José, «Arte Contemporânea e Novas Tecnologias: Velhos Problemas», in AA VV, *Imagens e Reflexões*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1999, pp.117-120.

Piaget, Jean & Inhelder, B., *L'Image Mentale Chez l'Enfant: Étude Sur le Développement des Représentations Imagées*, Paris: Presses Universitaires de France, 1966.

- *Mémoire et Intelligence*, Paris : P.U.F., 1968.

- *The Early Growth of Logic in the Child*, Londres: W W Norton & Co Inc, 1969.

- *Epistémologie des Sciences de l'Homme*, Paris: Gallimard, 1970.

- *A Construção do Real na Criança*, Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

- *Le Jugement Moral Chez l'Enfant*, col. Bibliothèque de philosophie contemporaine Paris: PUF, 2000.

Pinto De Almeida, Bernardo, *O Plano da Imagem*, Lisboa: Assírio & Alvim, 1996.

Pinto, Ana Lúcia, *et al*, *Cadernos de História de Arte*, Porto: Porto Editora, 2000, Vol.4.

- *et al*, *Cadernos de História de Arte*, Porto: Porto Editora, 2000, Vol.5.

- *et al*, *História da Arte Ocidental e Portuguesa, das Origens ao Final do Século XX*, Porto: Porto Editora, 2001.

Platão, *A República*, 8ª ed., Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

Popper, Frank, *Art, Action et Participation: L'Artiste et le Créativité Aujourd'hui*, Paris: Éditions Klincksieck, 1985.

- *Art of the Electronic Age*, Londres: Thames & Hudson, 1993.

Proust, Marcel, *Em Busca do Tempo Perdido*, col. Dois Mundos nº.107, Lisboa: Livros do Brasil, s.d., vol. I.

Ramos, R., «Maurice Halbwachs y la Memoria Colectiva», *Revista de Occidente*, nº.100, 1989, pp.63-81.

Rekalde-Izagirre, Josu, *Video un Soporte Temporal para el Arte*, Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995.

Reynolds, Joshua, *Seven Discourses on Art*, IndyPublish.com, 2003, <http://www.textlibrary.com/download/7discour.txt> (acedido em 11 de Setembro de 2003).

Rheingold, Howard, «What's the Big Deal About Cyberspace?», in Laurel, Brenda (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading: Addison-Wesley Publishing Company, 1990, pp.449-452.

Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, revised edition, Cambridge: The MIT Press, 2000.

Ricard, André, *La Aventura Creativa: las Raíces do Diseño*, Barcelona: Editorial Ariel, 2000.

Richter, Gerhard, *The Daily Practice of Painting: Writings and Interviews 1962 –1993*, Cambridge: The MIT Press, 1998.

Richter, Hans Georg, *Dada: Arte e Antiarte*, São Paulo: Martins Fontes, 1993.

Ricoeur, Paul, *La Memoire, l'Histoire, l'Oubli*, col. Ordre Philos, Paris: Editions du Seuil, 2000.

Rios, Alonso de los, et al., *Cultura y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Novatex, 1986.

Robins, Kevin, «Will Image Move Us Still», in Lister, Martin, *The Photographic Image In Digital Culture*, Londres: Routledge Press, 1995, pp.29-50.

- *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge, 1996.

Rodner, William S., *J.M.W. Turner: Romantic Painter of the Industrial Revolution*, Berkeley: University of California Press, 1997.

Rodrigues, Adriano Duarte, *Estratégias da Comunicação*, col. Universidade Hoje, Lisboa: Editorial Presença, 1997.

Rosen, Charles, e Zerner, Henri, *Romanticism and Realism: The Mythology of Nineteenth-Century Art*, Londres: W.W. Norton & Company, 1985.

Rössler. Otto E., «Endophysics: Physics From Within», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future*, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.244-248.

Rush, Michael, *New Media in Late 20th – Century Art*, Londres: Thames &

Hudson, 1999.

Sacks, Oliver, *Um Antropólogo em Marte: Sete Histórias Paradoxais*, São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

Santiago, Teresa (ed.), *Cultura Y Nuevas Tecnologías*, Madrid: Ministério da Cultura, 1986.

Sanz, Juan Carlos, *El Libro de la Imagen*, Madrid: Alianza Editorial, 1996.

Sartre, Jean-Paul, *L'Imaginaire : Psychologie Phénoménologique de l'Imagination*, col. Folio essais, nº.47, Paris: Gallimard, 1986.

Saussure, Ferdinand, *Cours de Linguistique Générale*, Paris: Payot, 1974.

Scheer, Léo, *A Democracia Virtual*, Lisboa : Ed. Século XXI, 1997.

Schmidt, Siegfried J., «Memory – Narrative – Identity», in Aleida Assmann and Dietrich Harth (ed.), *Mnemosyne, Formen und Funktionen der Kulturellen Erinnerung*, Frankfurt a. M., 1991, pp.378–397.

Schneckenburger, Manfred, «Abstracción y el Cambio de Espectro del Cubismo», in Walter, Ingo F. (ed.), *Arte del Siglo XX*, Madrid: Taschen, 1999, vol. II, pp.419-444.

Schroeder, Ralph, *Possible Worlds: The Social Dynamic of Virtual Reality Technology*, Boulder: Westview Press, 1996.

Schwarz, Hans-Peter, *Media – Art – History*, Karlsruhe: ZKM – Center for Art and Media, 1997.

Sebeok, Thomas A., «Semiotics: A Survey of the State of the Art» in Thomas A. Sebeok, (ed.), *Current Trends in Linguistics: Linguistics and Adjacent Arts and Sciences*, Haia: Mouton. 1974, vol.12, pp.210–264.

- *Contributions to the Doctrine of Signs*, Bloomington & Lisse: Indiana University Press/Peter de Ridder Press, 1976.

Senefelder, Alois, *A Complete Course of Lithography*, Nova Iorque: DaCapo Press, 1977.

Sheridan, Thomas B., «Defining our Terms», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, (nº.2), Primavera, 1992, pp.272–274.

Sigman, Stuart J., (ed.), *The Consequentiality of Communication*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

Simon, Penny, «Consumer Culture and the Technological Imperative: The Artist in Dataspace» in, *Critical Issues in Electronic Media*, Nova Iorque: SUNY Press, 1995. Cfr. http://www.ace.uci.edu/penny/texts/Artist_in_D'space.html.

Simondon, Gilbert, *Du Mode D'Existence des Objets Techniques*, Col. Aubier Philosophie, Paris: Aubier, 1989.

Simmel, Georg, *Georg Simmel on Individuality and Social Forms*, Donald N. Levine (ed.), Chicago: University of Chicago Press, 1971.

Sims, Karl, «Artificial Evolution for Computer Graphics» in AA. VV., *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, New York: ACM Press, 1991, pp.319-328.

Slater, Don, «Domestic Photography and Digital Culture», in Lister, Martin, *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge, 1995, pp.129-146.

Snow, Charles Percy, *The Two Cultures*, Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

Sobchack, Vivian, *The Address Of the Eye*, Princeton, Princeton University Press, 1992.

Beckmann, John, «Seeing With Your Eyes», in Beckmann, John (ed.), *The Virtual Dimension*, Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1998, pp.342-356.

Söke Dinkla «The History of the Interface in Interactive Art» (1994); Cfr., nota 33 do Capítulo 1 «What is New Media?» in Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, p.57., pp.18-61.

Sonesson, Göran, *Pictorial Concepts: Inquiries Into the Semiotic Heritage and its Relevance for the Analysis of the Visual World*, Lund: Lund University Press, 1989.

- *Semiotics of Photography: On Tracing the Index*, Lund: Lund University, 1989 em: <http://www.arthist.lu.se>

[/kultsem/pdf/rapport4.pdf](#) (acedido em 10 de Março de 2004).

- *An Essay Concerning Images: From Rhetoric to Remiotics*, Lund: Institute of Art History (mimeographed), 1992 (http://www.arthist.lu.se/kultsem/pdf/Groupe_My_review.pdf).

- «Iconicité de l'Image: Imaginaire de l'Iconicité. De la Resemblance à la Vraisemblance» in Constantini, Michel, (ed.), *Les États Généraux de l'Image: Actes du Premier Congrès de l'Association Internationale de Sémiologie de l'Image*, Tours: Université François-Rabelais, 1994.

- «De la Reproducción Mecánica a la Producción Digital en la Semiótica de Imágenes» in Revista Electrónica – Razón Y Palabra, nº. 38, Abril – Mayo 2004, p.1 retirado de: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antteriores/n38/gsonesson.html> (acedido em 19 Julho de 2004).

Sontag, Susan, *Ensaaios sobre Fotografia*, col. Arte e sociedade, nº.5, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986.

- *Contra a Interpretação*, Porto Alegre: L&PM Editores, 1987.

- *Olhando o Sofrimento dos Outros*, Lisboa: Gótica, 2003.

Sperling, George, *The Information Available in Brief Presentation* Psychological Monographs, Harvard: Harvard University Press, 1960, vol. 74.

Squiers, Carol (ed.), *Over Exposed: Essays on Contemporary Photography*, Nova Iorque: New Press, 1999.

Stafford, Barbara Maria, *Visual Analogy: Consciousness as the Art of Connecting*, Cambridge: MIT Press, 1999.

Stephan Oettermann, *The Panorama: History of Mass Médium*, Nova Iorque: Zone Books, 1997.

Stewart, Susan, *On Longing Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir*, the Collection, Londres: Duke University Press, 1993.

Stherland, Ivan Sutherlan et le Sketchpad, no cap., «L'image et l'ordinateur», in Barboza, Pierre, *Les Nouvelles Images*, Paris : Éditions d'art Somogy, 1997, pp.26-43.

Stiles, Kristine and Selz, Peter (ed.), *Theories and Documentes of Contemporary Art : A Sourcebook of Artist´s Writings*, Berkeley :University of California Press, 1996.

Stone, Robert J., «Virtual Reality in Telerobotics», in *Proceedings of Computer Graphics 90*, London: Blenheim Online, 1990, pp.29-39.

Stuart, J. Sigman (ed.), *The Consequentiality of Communication*, Hillsdale:

Lawrence Erlbaum Associates, NJ., 1995.

Sturken, Marita e Cartwright, Lisa, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford: Oxford University Press, 2001.

Tenner, Edward, *Why Things Bite Back: Technology and the Revenge of Unintended Consequences*, Nova Iorque: Vintage Books, 1997.

- *Our Own Devices: The Past and Future of Body Technology*, Nova Iorque: Knopf, 2003.

Thomas, Karin, *Hasta Hoy: Estilos de las Artes Plásticas en el Siglo XX*, col. Libros del Arlequín, Barcelona: Ediciones del Serbal, 1988.

Thompson, John B., *Ideology and Modern Culture: Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*, Cambridge: Polity Press, 1990.

Travis, D., Watson, T, & Atyeo, M., «Human psychology in virtual environments», in Macdonald, Lindsay and Vince, John (ed.), *Interacting With Virtual Environments (Wiley Professional Computing)*, Chichester: John Wiley & Sons, 1994, pp.43-59.

Turkle, Sherry, *A Vida no Ecrã: a Identidade na Era da Internet*, Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

Vattimo, Gianni, *O Fim da Modernidade: Nihilismo e Hermenêutica na Cultura Pós-Moderna*, São Paulo: Martins Fontes, 1996.

- *The Transparent Society*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

Vinci, Leonardo da «Leonardo Da Vinci 1492», *apud*, Kurchler, Susanne and Melion, Walter (ed.), *Images of Memory: on Remembering and Representation*, Londres: Smithsonian Institution Press, 1991, p.69.

Viola, Bill, in *Media_City Seoul 2000*, Seoul: Seoul Metropolitan Museum, 2000, p.24.

Virilio, Paul, *Vitesse et Politique*, Paris: Galilée, 1977.

- *Open Sky*, Londres: Verso, 1998.

- *El Ciber mundo, la Política de lo Peor*, col. Teorema, 2ª ed., Madrid: Catedra, 1999.

- *O Espaço Crítico*, São Paulo: Editora 34, 1999.

Wallis, Brian, (ed.), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6ª ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992.

Wallon, Henri, *Les Origines du Caractère Chez l'Enfant*, Paris: PUF, 2002.

Wagner, Richard, *A Obra de Arte do Futuro*, Lisboa: Antígona, 2003.

Watson, John Broadus, «O Comportamentismo», in Herrnstein, R. J. e Boring, E. G. (ed.), *Textos Básicos de História da Psicologia*, São Paulo: Herder, 1971, pp.626-636.

Watzlawick, Paul, *A Realidade é Real?*, col. Antropos, nº.15, Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

- *et al.*, *Pragmática da Comunicação Humana*, 12ª ed., São Paulo: Cultrix, 2000.

Weibel, Peter, «The World as Interface: Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.338-351.

- «On the History and Aesthetics of the Digital Image», in Druckrey, Timothy (ed.), *Ars Electronic: Facing the Future, a Survey of Two Decades*, Cambridge: The MIT Press, 1999, pp.51-65.

- *Algorithmic art. From Cézanne to the Computer*, [Presentation of Weibel's seminar, organized by UNESCO and MECAD/ESDI], 2004 - Session 2 - *Some Notes on the Aesthetics of the Tool* - <http://217.76.144.68/programas.cgi> [acedido em 27 de Maio de 2004).

- (session 2) «Some Notes on the Aesthetics of the Tool [werk | zeug]», in *Algorithmic Art. From Cézanne to the Computer*, Weibel's seminar online, organized by UNESCO and MECAD/ESDi, 2004, <http://217.76.144.68/programas.cgi> (acedido em 27 de Maio de 2004).

Weissberg, Jean-Louis, «Des "Reality Shows" aux Réalités Virtuelles», *Terminal : Technologie de L'Information, Culture et Société*, 1993, Outono, nº61, pp.75-83.

- *Présences à Distance: Déplacement Virtuel et Réseaux Numériques. Pourquoi Nous ne Croyons Plus la Télévision?*, col. Communication et Civilisation, Paris: Editions L'Harmattan, 1999.

Weitzmann, Kurt, *Studies in Classical & Byzantine Manuscript Illumination*, Kessler, Herbert L., Chicago: University of Chicago Press, 1971.

Wilde, Óscar, *The Picture of Dorian Gray*, Oxford: Oxford University Press, 1999.

- *Sobre el Arte Y el Artista*, col. Los Cinco Elementos, nº.9, Barcelona: DVD Ediciones, 2000.

Wilson, Louise K., «Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio», in Druckrey, Timothy, et al., *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996, pp.321-330.

Wing, Paul, *Stereoscopes: the First One Hundred Years*, Nashua: Transition Pub., 1996.

Winnicott, Donald Woods, *Jeu et Réalité: L'Espace Potential*, col. Connaissance de l'inconscient, Paris: Gallimard, 1975.

Wölfflin, Heinrich, *Classic Art: An Introduction to the Italian Renaissance*, Londres: Phaidon, 1997.

Wollheim, Richard, «On the Assimilation of Pictorial Art to Language», in, Thompson, Jon, (ed.), *Towards a Theory of the Image*, Maastricht: Jan van Eyck Akademie, 1996, pp.20-41.

Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, Londres: Studio Vista, 1970.

- «The New Renaissance: Art, Science, and the Universal Machine», in Loveless, Richard (ed.), *The Computer Revolution and the Arts*, Tampa: University of Southern Florida Press, 1989, pp. 8-20.

Sites consultados:

<http://adaweb.com> (acedido em 11 Setembro de 2004).

<http://adaweb.walkerart.org/~dn/a/spinfo/index.html> (acedido em 12 de Julho de 2004).

<http://adaweb.walkerart.org/context/artists/kinmont/ich/dish1.html> (acedido em 23 de Agosto de 2004).

<http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/panorama.htm> (acedido em 05 de Junho de 2003).

http://elearning.ua.pt/webapps/portal/frameset.jsp?tab=courses&url=/bin/common/course.pl?course_id=_937_1 (acedido em 25 de Outubro de 2004).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Dystopia> (acedido em Janeiro de 2004).

http://evans-experientialism.freewebspace.com/foucault_heterotopias.htm (acedido em 26 de Setembro de 2004).

<http://heim.ifi.uio.no/~gisle/overload/mcluhan/pb.html> (acedido em 10 de Outubro de 2004)].

<http://hem.passagen.se/replikant/> (acedido em Janeiro de 2004).

<http://home.c2i.net/monsalvat/story0.htm> (acedido em 10 de Abril de 2004).

<http://home.ddc.net/ygg/etext/godel/godel2.htm> (acedido em 23 de Maio de 2004)

<http://home.ddc.net/ygg/etext/godel/godel3.htm> (acedido em 23 de Maio de 2004).

<http://kgs.logic.at/> (acedido em 23 de Maio de 2004).

<http://www.his.atr.jp/~ray/pubs/images/index.html> (acedido em 13 de Julho de 2004).

<http://inventors.about.com/library/weekly/aa043099.htm> (acedido em 23 de Novembro 2003).

<http://library.thinkquest.org/17016/frames.htm> (acedido em 15 de Maio de 2004).

<http://lynnhershman.com/> (acedido em 25 de Março de 2005)

<http://memex.org/licklider.pdf> (acedido em 10 de Outubro de 2004).

<http://memory.loc.gov/ammem/cwphtml/cwpcam/cwcam3a.html> (acedido em 11 de Março de 2004).

http://planeta.terra.com.br/servicos/ecard/apocrifosonline/evangelhos_apocrifos/index.htm (acedido em 09 de Março de 2004).

<http://pluto.space.swri.edu/IMAGE/> (acedido em 08 de Junho de 2004).

http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=13366&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (acedido em 15 de Julho de 2004).

<http://pro.corbis.com/> (acedido em 08 Setembro de 2004).

http://programas.rtp.pt/canais-radio/antena2/operas/wagner_parsifal.htm (acedido em 10 de Abril de 2004)].

<http://telematic.walkerart.org/index.html> (acedido em 25 de Setembro de 2004).

http://twm.co.nz/ISSS_synchr.html#Wheeler (acedido em 23 de Maio de 2004).

<http://web.media.mit.edu/~minsky/Voyager.html> (acedido em 06 de Março de 2003).

<http://www.54g.org/index.php> (acedido em 30 de Outubro de 2003).

<http://www.adobe.com/products/photoshop/overview.html> (acedido em 10 de Dezembro de 2002).

<http://www.amiga.org> (acedido em 13 de Outubro de 2003).

<http://www.anthro.mankato.msus.edu/prehistory/egypt/artisans/painting.htm> (acedido em 05 de Janeiro de 2004).

<http://www.artmag.com/techno/landowsky/projet.html> (acedido em 20 de Março de 2004).

<http://www.azizcucher.net> (acedido em 20 de Novembro de 2003).

<http://www.cartage.org.lb/en/themes/Biographies/MainBiographies/R/reynolds/Reynolds.htm> (acedido em 10 de Setembro de 2003).

<http://www.cdtv.org.uk/1254.html> (acedido em 12 de Outubro de 2003).

<http://www.cecilhigginsartgallery.org/paintings/COZENSB4.htm> (acedido em 03 de Setembro de 2003).

http://www.ch.embnet.org/MD_tutorial/ (acedido em 23 de Maio de 2004).

<http://www.citi.columbia.edu/amnoll/> (acedido em Fevereiro de 2003).

<http://www.d3tr.de/> (acedido em 12 de Fevereiro de 2005)

<http://www.dvdforum.org/forum.shtml> (acedido em 23 de Outubro de 2003).

<http://www.elasticmind.com/ElasticMind/Roto/rotoelief.php> (acedido em 2 de Março de 2004).

<http://www.encyclopedia4u.com/c/charles-le-brun.html> (acedido em 10 de Setembro de 2003).

<http://www.genarts.com/karl/> (acedido em 13 de Julho de 2004).

<http://www.goethe.de/uk/mon/archiv/efassbinder/eweltamdraht.htm>, Fassbinder, Rainer Werner, 1973 (acedido em 20 de Maio de 2003).

<http://www.graffiti.org> (acedido em 15 de Setembro de 2004).

<http://www.intel.com/research/silicon/mooreslaw.htm> (acedido em 17 de Setembro de 2004).

<http://www.internetvideomag.com/articles2002/historyofcamcorders.htm> (acedido em 10 de Outubro de 2004).

<http://www.intima.org/>, (acedido em 20 de Março 2003)

<http://www.kodak.com/US/en/digital/products/photoCD.shtml> (acedido em 16 de Outubro de 2003).

http://www.lojagps.com/downloads/wayfinder_connect.pdf (acedido em 10 de Outubro de 2004).

<http://www.maedastudio.com/index.php>, (acedido em 12 de Fevereiro de 2004)

<http://www.monash.com/spidap4.html> (acedido em 10 de Julho de 2004).

<http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm> (acedido em 20 de Novembro de 2005).

<http://www.museoscienza.org/IdealCity/> english/atlantico.htm "Codex Atlanticus", de Leonardo Da Vinci.

<http://www.research.ibm.com/deepblue/> (acedido em 17 de Setembro de 2004).

<http://www.research.ibm.com/deepblue/meet/html/d.2.html> (acedido em 17 de Setembro de 2004).

<http://www.rleggat.com/photohistory/> (acedido em 20 de Junho de 2003).

<http://www.saltana.com.ar/1/docar/0525.htm> (acedido a 15 de Junho de 2004).

<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S98/pione/pione3/krueger.html> (acedido em 26 de Novembro de 2003).

<http://www.sito.org/synergy/hygrid/> (acedido em 15 de Setembro de 2004).

<http://www.stelarc.va.com.au/>, (cedido em 16 de Outubro de 2004)

<http://www.ufos-aliens.co.uk/cosmicapollo.html> (acedido em 15 de Abril de 2004).

Apêndice: índice das imagens

1. <i>Pintura Rupestre : Bisonte Gruta de Altamira</i> (12 000 ac), Espanha.	16
2. <i>A Deusa Hathor protegendo Ramsés II</i> (XIX Dinastia)	17
3. <i>A Deusa Hathor e Sêti Iº</i> (1314-1200 ac) calcário pintado, baixo-relevo do túmulo de Sêti Iº. XIX Dinastia.	17
4. <i>O Faraó Aménophis IV-Akhenaton, Nefertiti e três de seus filhos debaixo dos raios de Aton</i> – XVIII Dinastia (1345 ac).	17
5. <i>A Morte de Orpheu</i> (470 ac) – detalhe de vaso pintado.	18
6. <i>Aquiles e Ajax a jogarem dados</i> (540 ac).	18
7. <i>Dionísio</i> – frontão oriental do Parthenon (438-432 ac).	19
8. <i>Hermes</i> (por Praxíteles) – (330-320).	19
9. <i>Denarius de Augustus</i> em prata (30-20 ac).	20
10. <i>Cabeça de bronze Augustus</i> (30-20 ac).	21
11. <i>Basílica de Sant’ Apollinare</i> (533-549 dc).	21
12. <i>O milagre dos peixes</i> (520 dc) – Mosaico da Basílica de Sant’ Apollinare.	22
13. <i>Génesis de Viena: Jacob lutando com o anjo</i> . Página do Princípios do século VI dc (detalhe).	22
14. <i>Livro de Horas, «Fuga para o Egipto»</i> .	23
15. <i>Cristo e os Apóstolos</i> (séc. XII), altar frontal, madeira policromada.	23
16. <i>Cabeça de Dragão da Barca Funerária de Oseberg</i> (825 dc).	25
17. <i>Jesus a lavar os pés de S. Pedro</i> , do Evangeleliário de Otão III – 1000.	26
18. <i>A Anunciação</i> (Manuscrito - 1150).	26
19. <i>São Francisco de Assis</i> (Giunta Pisano, séc. XIII), fresco.	26
20. <i>Fachada da igreja Saint-Trophime</i> (1190).	26

21. <i>Catedral de Amiens</i> (1218-47).	28
22. <i>Nossa Senhora</i> , painel central Catedral de Amiens (séc. XII).	28
23. «Reunião dos três Reis Magos», <i>Les très riches heures du Duc de Berry</i> (Irmãos Limbourg, 1416).	29
24. <i>O sonho de Joaquim</i> , (1305), fresco, Capela Scrovegni.	30
25. <i>Consagração da capela</i> , (1317), fresco (detalhe), Capela de San Martino.	30
26. <i>David</i> , (Donatello, 1430), bronze.	31
27. O princípio da perspectiva linear, gravura (Londres, 1811).	32
28. <i>Santa Trindade</i> (1433-35), Mestre de Flémalle, Óleo em painel, (34 x 24,5 cm).	33
29. Igreja do Santo Espírito (1436), Filippo Brunelleschi.	33
30. <i>O festim de Herodes</i> (1425), baixo-relevo em bronze (60 x 60 cm) Catedral de Siena.	33
31. <i>A Santíssima Trindade com a Nossa Senhora e S. João</i> (1425), Masaccio, fresco (667 x 317 cm), Igreja de Santa Maria Novella.	33
32. <i>A Flagelação</i> (1455), Piero della Francesca, óleo e tempera sobre painel (58.4 x 81.5 cm).	34
33. <i>Cristo na coluna</i> (1490) Donato Bramante, óleo sobre madeira (93 cm X 62 cm).	35
34. <i>Câmara Obscura</i> , primeira ilustração publicada sobre o fenómeno, in Frisius, G. <i>De Radio Astronomico et Geometrico Liber</i> , 1545.	36
35. <i>Mona Lisa</i> (<i>La Gioconda</i> - detalhe), (1503-5), Leonardo da Vinci, óleo sobre madeira (77 x 53 cm).	36
36. <i>Criação de Adão</i> (1510), (detalhe), Miguel Ângelo Buonarroti, fresco (280 x 570 cm), Capela Sistina, Vaticano.	36
37. <i>O triunfo de Galatea</i> (1512-14), (detalhe), Rafael, fresco (295 x 225 cm).	37

38. <i>Madona com Pessoas da Família Pesaro</i> (1519-26), Ticiano, óleo sobre tela (478 x 266 cm).	38
39. <i>Batismo de Cristo</i> (1608-14), (detalhe), El Greco, óleo sobre tela (330 x 211 cm).	38
40. <i>A Incredulidade de São Tomás</i> (1601-2), Caravaggio, óleo sobre tela (107 x 146 cm).	40
41. <i>Jan Six</i> (1654), Rembrandt, óleo sobre tela (112 x 102 cm).	40
42. <i>A leiteira</i> (1658), Jan Vermeer, óleo sobre tela (45,5 x 41 cm).	41
43. <i>Aula de modelo</i> (1761), autor desconhecido, óleo sobre tela (50,5 X 66 cm).	44
44. <i>Rapariga descascando vegetais</i> (1739), Jean-Baptiste Siméon Chardin (1699-1779), óleo sobre tela (46 x 37 cm).	44
45. <i>O juramento dos Horácios</i> (1784), (detalhe), Jacques-Louis David (1748-1825), óleo sobre tela (330 x 425 cm).	45
46. <i>A corrida de Epsom</i> (1821), Théodore Géricault (1781-1824), óleo sobre tela (92 x 122 cm).	45
47. <i>Paolina Borghese como Venus Victrix</i> (1804-08), Antonio Canova, mármore (altura 200cm).	46
48. <i>Diana</i> (1780), Jean-Antoine Houdon, mármore (altura 210 cm).	46
49. <i>Jasão com o Velo de Ouro</i> (1803-28), Berthel Thorvaldsen, mármore (altura 242 cm).	46
50. <i>A morte de Marat</i> (1793), Jacques-Louis David, óleo sobre tela (162 x 128 cm).	47
51. <i>O 3 de Maio de 1808: A execução dos defensores de Madrid</i> (1814), (detalhe), Francisco Goya (1746-1828), óleo sobre tela (266 x 345 cm).	47
52. <i>Monsieur Bertin</i> (1832), Ingres, óleo sobre tela (116 x 95 cm).	48
53. <i>Odalisca</i> (1814), Ingres, óleo sobre tela (91 x 162 cm).	48
54. <i>Pôr-do-sol</i> (1770), Alexander Cozens, óleo sobre papel.	48

55. <i>Hecate ou os Três Destinos</i> (1795), William Blake, caneta e tinta com aguarela (430 580 mm).	49
56. <i>Navio a vapor numa tempestade de neve</i> (1842) William Turner, óleo sobre tela (91.5 x 122 cm).	50
57. <i>Banquete dos Oficiais de Guarda Cívica de S. Gorge</i> (1616), (detalhe), Frans Hals (1580-1666), óleo sobre tela (175 x 324 cm).	50
58. <i>Liberdade Guiando o Povo (28 de Julho de 1830)</i> (1830), (detalhe), Eugène Delacroix, óleo sobre tela (260 x 325 cm).	50
59. <i>Vista de uma janela em Saint-Loup-de-Varenne</i> (1827), Nicéphore Niépce, heliografia.	52
60. <i>Le Cabinet des curiosités</i> (1837), Daguerre, daguerreótipo.	52
61. <i>Vista Oeste da abadia de Lacock</i> (1840), Talbot, cópia salina a partir de um calótipo (15.3x17 cm).	52
62. <i>Abadia de Lacock em Wiltshire</i> (1844-46), Talbot, do <i>The Pencil of Nature - Photogenic drawing</i> (15.5x20.5 cm).	53
63. <i>Secção da Rotunda, Leicester Square</i> (1801) Arq. Robert Mitchell, planos e vistas em perspectiva do Edifício erigido na Escócia em 1901.	53
64. <i>Diorama et Wauxhall</i> (1837), gravura, Paris	54
65. <i>Stereograph: Alaska Yukon Pacific Exposition</i> , Igorrotes exhibit, 1909 (8.75 x 17.75 cm).	55
66. <i>Brownie Camera "1900-type"</i> , Eastman Kodak, 1900-1901.	56
67. <i>Auguste com a família Lia Ciotat</i> (1910), Auguste Lumière, Autochrome (13x18 cm)	57
68. <i>Sarah Bernhardt</i> (1864), Nadar (8 x 6 cm).	57
69. <i>Fading Away</i> (1858), Henry Peach Robinson (1830-1901), (16 x 29 cm).	58
70. <i>Nude</i> (1855), Eugene Durieu (1800-1874), (12.5 x 16.5 cm).	59
71. <i>Le Violon d'Ingres</i> (1924) Man Ray (28,2 x 22,5 cm).	60
72. <i>O copo de Absinto</i> (1876), Edgar Degas (91 x 68,6 cm).	60

73. <i>La Sortie des usines Lumière</i> (1895), Auguste e Louis Lumière.	61
74. Zootrópio (1832), Praxinoscópio (1834), Teatro Praxinoscópio (1878).	61
75. <i>La Grande Jatte</i> (1884-86), Georges Seurat (207 x 308 cm).	62
76. <i>Le Château des Papes</i> (1900) Paul Signac (60 x 80 cm).	62
77. <i>Les Joueurs de cartes</i> (1890-1895), Paul Cézanne (47,5 cm x 57 cm).	62
78. <i>O grito</i> (1893) Eduard Munch (91 x 3 cm).	63
79. <i>Les Demoiselles d'Avignon</i> (1907), Pablo Picasso (243.9 x 233.7 cm).	63
80. <i>Composition VII</i> (1913), Wassily Kandinsky (200 x 300 cm).	64
81. <i>Fountain</i> (1917), Marcel Duchamp.	64
82. <i>Number 1</i> (1949), Jackson Pollock, esmalte e pintura metálica sobre tela (221 x 300 cm).	65
83. <i>I like America and America likes Me</i> (1974) Joseph Beuys, René Block Gallery, New York.	65
84. <i>CNN: World Trade Center under attack</i> (2001), transmissão directa para todo o mundo.	67
85. <i>One and Three Chairs</i> (1965) Joseph Kosuth, instalação.	68
86. Sony "Video Rover" Portapack VTR, modelo DV-2400 (1965)	68
87. <i>Television Decollage</i> (1963), Wolf Vostell.	69
88. <i>Folding Hat: Version I</i> (1970), John Baldessari, video p/b (30').	69
89. <i>Conversions II: Insistence, Adaptation, Groundwork, Display</i> (1971), Vito Acconci, foto p/b (76,2 x 101,6 cm).	69
90. <i>Tall Ships</i> (1992), Gary Hill, instalação interactiva.	69
91. <i>The Sleepers</i> (1992), Bill Viola, instalação vídeo (7 barris com água).	70
92. <i>Cremaster 4</i> (1994) Matthew Barney, filme.	71
93. <i>Eyes</i> (1996), Tony Ourlser, 25 projecções de vídeo-instalação.	71

94. <i>Déjà-Vu</i> (2000), Douglas Gordon, vídeo-instalação.	72
95. <i>Marconi's Wireless Telegraph Co</i> (1913).	73
96. <i>E.N.I.A.C.</i> (Electronic Numerical Integrator and Computer) (1945).	73
97. <i>E.D.V.A.C.</i> (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) (1948).	73
98. <i>SAGE "Early Warning System"</i> (1959).	75
99. <i>Ivan Sutherland</i> demonstrando o <i>Sketchpad</i> no MIT (1963).	76
100. <i>Apple 1</i> (1976).	77
101. <i>Dynabook Prototype</i> (1972), Alan Kay.	77
102. <i>Xerox Alto</i> (1973) primeiro Sistema a compilar os elementos dos modernos GUI (Graphical User Interface)	78
103. <i>Videoplace</i> (1974) Myron Krueger, espaço interativo.	79
104. <i>Sensorama</i> (1960) Mort Heilig.	79
105. <i>Cockpit de um Simulador de Voo – Boing 737</i> (1997).	79
106. <i>Dialogue with the Knowbotic South</i> (1994) Knowbotic Research.	81
107. <i>Grutas de Lascaux</i> (17 000 ac).	82
108. <i>Afrodite de Cnido</i> (300 ac), réplica antiga, Praxíteles.	82
109. <i>Florença Triunfante Sobre Pisa</i> (1565), Giambologna (1529-1608).	83
110. <i>Alba Madonna</i> (1511), Rafael, óleo sobre tela (diâmetro 98 cm).	83
111. <i>Ultima Ceia</i> (1498), Leonardo da Vinci, têmpera sobre gesso (460 x 880 cm)	84
112. <i>Noite Estrelada</i> (1889), Vincent van Gogh (1853-1890), óleo sobre tela (73,7 x 92,1 cm).	86
113. <i>Yogo in the mirror, Bangkok</i> (1992), Nan Goldin, cibachrome (76,2 x 101,6 cm).	87
114. <i>Untitled (four women looking in the same direction)</i> (1980-1984), Richard Prince, ektacolor [(4x) 50,8 x 60,9 cm)].	89

115. <i>Estação de Montparnasse</i> (1914), Giorgio de Chirico (1888-1978), óleo sobre tela (140 x 184,5 cm).	90
	91
116. <i>Vénus de Willendorf</i> (24,000-22,000 ac) calcário (11.1 cm).	
117. <i>A cidade Ideal</i> (detalhe), (1470), Piero della Francesca, óleo sobre madeira (60 cm X 200 cm)	91
118. <i>Figure Study II</i> (The Magdalene) (1945-46), Francis Bacon, óleo sobre tela.	92
119. <i>Câmara óptica extensiva</i> "de mesa" (1769), ilustração de George Brander.	93
120. Políptico <i>Cordeiro Místico</i> (abas abertas) (1432), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (350 x 461 cm).	94
121. <i>Lascaux</i> – Arte Parietal Europeia (30000).	95
122. Máscara mortuária de Tutankhamon, XVIII Dinastia (1336 -1327 BC).	95
123. <i>A coroação de Seti I</i> , XIX Dinastia (1317 ac), baixo-relevo (83 x 73,6 cm).	96
124. <i>Virgem Maria e o Filho</i> (1295-1305), Duccio (1255-1319), tempera sobre madeira (67 x 48 cm).	97
125. <i>Virgem Maria de Darmstadt</i> (1526), Holbein (1497-1543), óleo sobre madeira (146,5 x 102 cm).	98
126. <i>Missal</i> (1210), autor desconhecido (Abadia de Weingarten, Alemanha), iluminura em pergaminho (29,2 x 20,3 cm).	98
127. <i>Crucifixo</i> (1268-71), Cimabue (1240-1302), tempera sobre madeira (336 x 267 cm).	99
128. <i>Cristo em Majestade, o Pantocrator</i> (1123), Sant Climent de Taüll, pintura mural.	99
129. <i>Cenas das vidas de S. Lourenço e S. Estêvão</i> (1447-49), Fra Angelico (1400-1455), fresco.	100
130. <i>A Virgem do Chancellor Rolin</i> (1435), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (66 x 62 cm).	101

131. <i>A virgem e o menino com St. Ana</i> (1510), Leonardo da Vinci, óleo sobre madeira (168 x 130 cm).	102
132. <i>Baccanal</i> (1525), Ticiano Vecellio, óleo sobre tela (175 x 193 cm).	103
133. <i>Rainstorm off the Coast at Brighton</i> (1824-28) John Constable, óleo sobre papel (22.2 x 31 cm).	103
134. <i>Auto-Retrato</i> (1889) Vincent Van Gogh, óleo sobre tela (65 x 54 cm).	103
135. <i>A Bíblia de Gutenberg</i> (1450), Gutenberg, Volume 1, Velho Testamento.	104
136. <i>De humani corporis fabrica</i> (1543), Andreas Vesalius.	105
137. <i>View of the Harbour of Glasgow from the Bridge</i> (1843), Allan & Ferguson.	105
138. <i>Dibersion de España</i> (1825), Francisco Goya, litografia (30 x 41 cm).	105
139. <i>Mephistopheles in Flight</i> (1828), Eugène Delacroix, litografia (27 x 23.8 cm).	106
140. <i>Miners Returning to Daylight, South Wales</i> (1931-35), Bill Brandt.	106
141. <i>TV Interruptions (7 TV Pieces)</i> (1971), David Hall.	107
142. <i>Magnet TV</i> (1963), Nam June Paik.	108
143. <i>Three Transitions</i> (1973), Peter Campus, video.	108
144. <i>Gaussian Quadratic</i> (1962), A. Michael Noll, imagens geradas por computador.	109
145. <i>BMW Z4</i> (2003), imagem de síntese.	109
146. <i>Casablanca</i> (2004), Marrocos.	110
147. <i>Ecografia Tridimensional</i> (2005) http://www.echographie3d-4d.com/Ecodoppler da artéria uterina (2005) http://www.imr-marseille.com/echographie_feminine.htm	111
148. <i>Going Upstream</i> (2003), Peter http://www.terradreams.de/	112
149. <i>Residente Pulido: Limoges</i> (2001), Alexander Apóstol.	114

150. <i>Dystopia: May</i> (1994), Anthony Aziz e Sammy Cucher, C-Print (127 X 101,6 cm).	114
151. <i>Me Kissing Vinoodh (Passionately)</i> (1999), Inez van Lamsweerde, c-print (280 x 500 cm).	115
152. <i>Klones # 92</i> (2000), Dieter Huber.	115
153. <i>Room of One's Own</i> (1990-1993), Lynn Hershman, fotograma de videodisco.	116
154. <i>Mona/Leo</i> (1987), Lillian Schwartz, Computer Creations Corp.	118
155. <i>Anunciação</i> (1489-90), Sandro Botticelli (1445-1510), têmpera sobre Madeira (150 x 156 cm).	118
156. <i>Adão e Eva</i> (1504), Albrecht Dürer, gravura, (25,2 x 19,4 cm).	119
157. <i>Câmara Lúcida</i> (séc. XIX).	120
158. <i>Le Pont de Courbevoie</i> (1886-87), Georges Seurat, óleo sobre tela (46,4 x 55,3 cm).	121
159. <i>Adoração dos Reis Magos</i> (1488), Domenico Ghirlandaio, têmpera sobre madeira (285 x 240 cm).	121
160. <i>Maria</i> (2004), Paulo Bernardino, personagem digital (110 x 78 cm).	121
161. <i>O Milagre de S. Marcus Libertando o Escravo</i> (1548), Tintoretto, óleo sobre tela (415 x 541 cm).	122
162. <i>A União em Cana</i> (1563), Paolo Varonese, óleo sobre tela (666 x 990 cm).	122
163. <i>Medien Kunst Geschichte</i> (1997), ZKM (CD-ROM).	124
164. <i>20 Obras Interactivas</i> (2004), Fundação Calouste Gulbenkian (CD-ROM).	125
165. <i>O Jardim das Delicias</i> (painel central do tríptico) (1500) Hieronymus Bosch (1450-1516), óleo sobre madeira (220 x 195 cm).	135
166. <i>Tulip</i> (1988), Robert Mapplethorpe, dye transfer (60 x 50 cm).	136
167. <i>A Traição das Imagens</i> (1929), Rene Magritte (1898-1967), óleo sobre tela (62,2 x 81 cm).	143

168. <i>Fragmento de Mar</i> (1975), Gerhard Richter, óleo sobre tela (200 x 300 cm).	144
169. <i>A Anunciação e Dois Santos</i> (1333), Simone Martini (1280/85-1344), tempera sobre madeira (184 x 210 cm).	145
170. <i>Cock & Gun</i> (1982), Robert Mapplethorpe, brosmuro (50 x 40 cm).	148
171. <i>Composição Suprematista: Quadro Branco Sobre Fundo Branco</i> (1918), Kazimir Malevitch, óleo sobre tela (79 x 79cm).	149
172. <i>La Grande Vague</i> (1831), Katsushika Hokusai (1760-1849), estampa colorida da série <i>Trente-Six Vues du mont Fuji (Fugaku sanjurokkei)</i> , publicado em 1831.	149
173. <i>Alegoria de Março : Triunfo de Minerva</i> (1476-84), Francesco del Cossa, fresco, (500 x 320 cm).	151
174. <i>Primavera</i> (1482), Sandro Botticelli, têmpera sobre madeira (203 x 314 cm).	151
175. <i>O Nascimento de Vénus</i> (1485) Sandro Botticelli, têmpera sobre tela (172.5 x 278.5 cm).	151
176. <i>Marilyn Monroe</i> (1953), Milton H. Greene (1922-1985), fotografia p&b (40 x 40 cm).	153
177. <i>Cabeça de Touro</i> (1943), Pablo Picasso, escultura de bronze (41 cm).	155
178. <i>Merda d'artista n. 89</i> (1961), Piero Manzoni, lata (6,5 x 4,8 cm)	156
179. <i>Something More # 1</i> (1989), Tracey Moffatt, cibachrome (98 x 127 cm).	158
180. <i>Calvin Klein Jeans, Double Black</i> (2004), placar em Houston (Setembro de 2004).	159
181. <i>Communiication Benetton, Automne-Hiver</i> (1989), Oliviero Toscani.	161
182. <i>O Noivado dos Arnolfini</i> (1434), Jan van Eyck, óleo sobre madeira (82 x 60 cm).	161
183. <i>Casamento de "André Fortin et Geneviève Despins"</i> (1963).	162
184. <i>Rachael comprovando o seu passado a Deckard</i> (1982), Ridley Scott, filme <i>Blade Runner</i> .	162

185. <i>Cena O Triunfo da Vontade</i> (1934), Leni Riefenstahl.	164
186. <i>Villa Farnésine</i> , Sala das Perspectivas (1509-1510), Baldassare Peruzzi (1481-1536), Roma.	166
187. <i>Five Coke Bottles</i> (1962), Andy Warhol, serigrafia sobre acrílico sobre tela (40,5 x 51).	166
188. <i>Batismo de Cristo</i> (1304-06), Giotto di Bondone, fresco (200 x 185 cm).	168
189. Publicidade Panzani	169
190. <i>Alegre Auto-retrato</i> (1940), Tim N. Gidal, gelatina de prata (17,5 x 12 cm).	170
191. <i>Jonh Giorno em Sleep</i> (1963) Andy Warhol, filme 16 mm (6h).	170
192. <i>Guerrillero Heroico</i> (1960), Alberto Korda, fotografia p&b (30 x 40 cm).	171
193. <i>Rinoceronte</i> (2005), wolrdprints.com.	173
194. <i>Ilusão</i> (quanta patas tem o elefante?).	173
195. <i>Seppuku</i> (ritual suicida Japonês), uso de Kimono branco.	174
196. <i>You have been living in a dream world Neo</i> (Matrix 1999), Andy Wachowski e Larry Wachowski, filme.	176
197. <i>The Morgue (Fatal Meningitis II)</i> (1992), Andres Serrano, cibachrome (126 x 152 cm).	177
198. <i>Burning Desire</i> (1998), Mariko Mori, fotografias a cores (304,8 x 609,6 x 2,54 cm – cinco painéis com 121,92 cm de largura cada um).	178
199. <i>Le Portugais</i> (1912), Georges Braque, óleo sobre tela (117 x 81 cm).	179
200. <i>Outono</i> (1573), Giuseppe Arcimboldo (1530-1593), óleo sobre tela (76 x 63,5 cm).	180
201. <i>L'Arrivée du Train em Gare</i> (1895), Louis e Auguste Lumière, filme.	180
202. <i>Fictitious Portraits (séries), Untitled (Triple)</i> (1992), Keith Cottingham, fotografia construída digitalmente (150,5 x 131 cm).	181
203. <i>Astronauta Edwin E. Aldrin</i> (1969), Neil A. Armstrong, fotografia missão «Apollo XI».	181

204. <i>3rd Infantry Division (Caputra de Televisão)</i> (2003) CNN, sexta 21 de Março.	182
205. <i>Design Studio</i> (Projecto Prof. Howard Davis, UO); <i>Studio Project</i> (Projecto Rebecca Feig, UO), "rendered" por Peter Horne (2003), DesignWorkshop® Professional Rendering.	183
206. <i>Cachimbo Rolando Negoita</i> (2004), Rolando Negoita (Designer artesão), prémio Butz-Choquin/Pipes and Tobaccos.	189
207. <i>Les grandes baigneuses</i> (1900-1905), Paul Cezanne, óleo sobre tela (132.4 x 219.1 cm).	190
208. <i>Escravo Moribundo</i> (1513-16), Miguel Ângelo, mármore (altura 229 cm).	190
209. <i>Red on Maroon</i> (1959), Mark Rothko (1903-1970), óleo sobre tela (266,7 x 457,2 cm).	191
210. <i>The Persistence of Memory</i> (1931), Salvador Dali (1904-1989), óleo sobre tela (24 x 33 cm).	192
211. <i>25 de Abril</i> (1974), na Praça da Figueira.	194
212. <i>Napoleão no gabinete</i> (1812), Jacques-Louis David, óleo sobre tela (203.9 x 125.1 cm).	197
213. <i>I Believe It Is an Image in Light of the Other (detalhe)</i> (1991), Gary Hill, instalação de vídeo.	197
214. <i>The Judgment of Paris</i> (1636), Pieter Pauwel Rubens (1577-1640), óleo sobre tela (145 x 194 cm).	198
215. <i>St. Sebastian</i> (1480-90) Mestre de Saint Lucy Legend (1480-1510), óleo s/ madeira (70 x 26,7 cm); <i>Saint Sébastien</i> (1987), Pierre et Gilles, fotografia a cores (40 x 53cm).	198
216. <i>Che Guevara</i> (apresentado pelas autoridades bolivianas para a imprensa mundial em Outubro de 1967).	199
217. <i>The Lamentation over the Dead Christ</i> (1490), Andrea Mantegna, tempera sobre tela (68 x 81 cm).	199
218. <i>The Anatomy Lecture of Dr. Nicolaes Tulp</i> (1632), Rembrandt, oleo sobre tela (169,5 x 216,5 cm).	199

219. <i>Stanza della Segnatura</i> (1510-12) Rafael, fresco, Palazzi Pontifici, Vaticano.	200
220. <i>The Stopping Mind</i> (1991) Bill Viola, vídeo/som instalação.	201
221. <i>The Cave "Virtual Reality Theater"</i> (1992), Dan Sandin, espaço de realidade virtual.	201
222. <i>Ever Is Over All</i> (1997), Pipilotti Rist, instalação de vídeo (imagens de grandes dimensões).	202
223. <i>Living Room</i> (2004), Autodesk® 3ds Max®, Swiss Interactive.	203
224. <i>The Telegarden</i> (1995-2004), Ken Goldberg e Joseph Santarromana (Co-directores); George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris Carl Sutter, Jeff Wiegley (Equipa do projecto); Erich Berger, Gerold Hofstadler, Thomas Steindl, Gerfried Stocker (Equipa Ars Electrónica); Hannes Mayer (Arquivista), instalação remota.	204
225. <i>Nietzsche's Paris</i> (1999-2000) Victor Burgin, vídeo e fotografia digital (lopping).	204
226. <i>Deposição</i> (1437-40), Fra Angélico, têmpera sobre madeira (176 x 185 cm).	205
227. <i>Cartaz: Colorado University Art Museum</i> (2003).	206
228. <i>Apollonia and Dominatrix Creating Pain in the Art of the West, New York City</i> (1988), Joel-Peter Witkin, brometo de prata (tiragem de 15), (50,50 x 40,60 cm).	206
229. <i>Women Who Buy Sex</i> (1998), Sylvie Fleury, fotografia montada em alumínio (120 cm x 160 cm).	207
230. <i>Madalena</i> (2004), Paulo Bernardino, personagem digital (78 x 110 cm).	213
231. <i>Radar Indian Ocean Tsunami</i> (2004), National Oceanic and Atmospheric Administration USA, duas horas a seguir ao terramoto.	213
232. <i>Tempestade de Gases Turbulentos (Omega Nébula)</i> (1999), NASA (Hubble's Wide Field Planetary Camera 2), as cores representam gases (vermelho – Sulfuro; verde – Hidrogénio; azul – Oxigénio).	213
233. <i>Tempestade Geomagnética</i> (15/15 Julho 2000), Far Ultraviolet (FUV) Imaging System.	213

234. <i>Shake test (Scania P)</i> (2003), Jonas Nordin, Södertälje, Sweden.	214
235. <i>Honda nx250</i> (2005), Tino Standke, modelo digital.	214
236. <i>3D anatomy</i> (2004), Zygote Media Group Inc., modelo digital.	214
237. <i>Moais</i> (séc. VIII), Ilha de Páscoa, pedra (5 a 21 m de altura).	214
238. <i>Traité complet de l'anatomie de l'homme</i> (1831), Jean Marc Bourgeroy (1797-1849), litografia colorida à mão (pedras litográficas).	215
239. <i>Ambassadeurs: Aristide Bruant</i> (1892), Henri de Toulouse-Lautrec, litografia a seis cores (poster), (141 x 98 cm).	215
240. <i>RTP</i> (1960) Factos (história RTP)	216
241. <i>Moon</i> (2005), Llia Kondratiev (Aurora 2 enhanced – www.digi-element.com).	216
242. <i>The Cyberpunk Project</i> (1998), http://project.cyberpunk.ru/ .	217
243. <i>Microwave</i> (2004), Giimann, modelo digital.	218
244. <i>Sem Título</i> (2000), Glenwood, Digi-Element's (WorldBuilder 2), imagem digital.	219
245. <i>Imagens de vários locais do Mundo</i> (2000).	220
246. <i>NASCAR racetrack</i> (2005) Talladega Superspeedway, Alabama, começa a 32m resolução e faz zoom até 1m resolução.	221
247. <i>My Boyfriend Came Back From the War</i> (1996), Olia Lialina, http://www.teleportacia.org/war/wara .	222
248. <i>Flash MX 2004 in Action</i> (2005), Macromedia Flash, http://www.macromedia.com/showcase/casestudies/mini_usa/presentation/ .	222
249. <i>Isadora - Future of Memory Improvisation</i> (2004), Marc Coniglio (USA) e Dawn Stoppiello (USA), interacção entre bailarinos e software.	223
250. <i>GFP Bunny</i> (2000), Eduardo Kac, Transgenic Art	225
251. <i>Hybrid 2/Angel</i> (2004), Bharti Kher, digital C-print – edição de 10 (76,2x 114,3 cm).	225
252. <i>ARTHUR: A Collaborative Augmented Environment for Architectural Design and Urban Planning</i> (2004), ARTHUR system, an Augmented Reality (AR).	225

253. <i>Pietà</i> (1498-1499), Miguel Ângelo, mármore (182 cm altura).	227
254. <i>Traces: Vision System</i> (1998-1999), Simon Penny, projecto para redes CAVes (RV - espaços imersivos).	228
255. <i>Uirapuru</i> (1999), Eduardo Kac, interacção/telepresença.	228
256. <i>Home of the Brain</i> (1992), Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss, interacção/telepresença (Berlim – Genebra).	229
257. <i>Memory Theater VR</i> (1997), Agnes Hegedüs, espaço interactivo/imersivo (8,04m diâmetro).	229
258. <i>The Wall, the Curtain (Border, the) technical terminology also: Lascaux</i> (1993), Peter Weibel, interface/interacção.	232
259. <i>ConFIGURING the CAVE</i> (1996), Jeffrey Shaw, Agnes Hegedues e Bernd Lintermann, computergraphic instalação.	233
260. <i>Museu do Louvre</i> (1546-1793), Pierre Lescot (1510-1578).	233
261. <i>Scriptorium da Biblioteca dei Cesena</i> (1447-1452) Matteo Nuti (séc xv).	234
262. <i>Jonh Fitzgerald Kenedy e Jakie Kenedy</i> (1963), Revista <i>Life</i> (November 22, 1963).	234
263. <i>Corbis Coorporation</i> (2005), http://pro.corbis.com/ .	235
264. <i>Thumbnails for Panorama Ephemera</i> (2005) Movie Archive.	236
265. <i>We Both Belong: I will wash your dirty dishes</i> (1994), Ben Kinmont, projecto na internet, http://adaweb.com .	237
266. <i>Slick</i> , (1995) Brett Webb.	237
267. <i>Combinations</i> (1995), John F. Simon, Jr., http://www.numeral.com/appletsoftware/combo.html .	238
268. <i>Projecto Tierra: ALmond Overview</i> ,(Evolutionary race between hosts and parasites in a soup of the Tierra Synthetic Life program), (1990-2001),Tom Ray, http://www.his.atr.jp/~ray/pubs/images/index.html .	238
269. <i>Evolving Volume Textures</i> (Evolução artificial para gráficos de computadores: Texturas e volumes evolutivos). Karl Sims, http://www.genarts.com/karl/papers/siggraph91.html .	239

270. <i>Mnemosyne</i> (1927), Aby Warburg.	240
271. <i>Hygrid Project</i> (1996), Ed Stansy, http://www.sito.org/artchive/ .	240
272. <i>Retrato de Innocent X</i> (1650), Diego Velázquez, óleo sobre tela (141 x 119 cm).	242
273. <i>Study after Velazquez I</i> (1950), Francis Bacon, óleo sobre tela (198 x 137 cm).	242
274. <i>Photomontages et retouche photo</i> (2004), Fabi, http://weblightstudio.free.fr/index.htm .	243
275. <i>Interface Photoshop</i> (2005), Adobe, menu "filter".	244
276. <i>Pierrot o Fotógrafo</i> (1854-55), Nadar, fotografia em papel (27.3 x 19.8 cm).	245
277. <i>Metroply</i> (2005), Axyz-Design (http://www.axyz-design.com/#).	245
278. <i>Parsifal</i> (1882) Richard Wagner, Bayreuth.	246
279. <i>O Teatro Festpielhaus</i> (1876), Otto Brückwald (1841-1917), Bayreuth.	247
280. <i>Osmose</i> (1995), Charlotte Davies, ambiente RV.	247
281., <i>World I/II</i> (199?), Jenny Holzer, ambiente RV.	249
282. <i>Breath Generation Iago</i> (2005), ZetaStudios3D, http://www.zs3d.com/index2.htm .	250
283. <i>Soldados com C2V-Simuladores</i> (2005), Orlando (Army's Future Combat System).	251
284. <i>Kirsten</i> (1997), Inez van Lamsweerde, C-print montado em plexiglass (99 x 86 cm).	252
285. <i>Baying</i> (1994), Paula Rego, série Dog Women (desenho sobre papel).	252
286. <i>Olympia</i> (1938), Leni Riefenstahl (Part I: Festival of the People) filme p/b.	253
287. <i>La Sainte Face</i> (séc. XVII), Philippe de Champaigne (1602-1674), óleo sobre tela (36,5 x 28 cm).	253
288. <i>Dolly e Bonnie</i> (1998), Clones.	254

289. <i>Pretty Flamingos</i> (2005), Kelvin Hughes, imagem digital.	255
290. <i>Ann-Cath & Roos in Balenciaga</i> (1999), Inez van Lamsweerde, imagen digital.	256
291. <i>Creative Suite</i> (2004) Adobe Systems Incorporated.	257
292. <i>Immemory</i> (1998), Chris Marker, projecto CD-ROM.	259
293. <i>Observation of the Observation: Uncertainty</i> (1973), Peter Weibel, instalação.	260
294. <i>Inter Dis-Communication Machine</i> (1993), Kazuhiko Hachiya, instalação interactiva.	261
295. <i>Communiication Benetton, Printemps-Été</i> (2000), Oliviero Toscani.	262
296. <i>Ping Body</i> (1996), Stelarc, performance/interacção homem/máquina.	263
297. Avatar (2005), http://www.avatara.org/ .	264
298. Bodies© INCorporated (1995), Victoria Vesna, http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html .	265
299. <i>Torsion, Variation</i> (1974/75), Naum Gabo (1890-1977), aço inox (alt. 136.5 cm).	266
300. Yard (1961), Allan Kaprow, performance.	266
301. <i>Rotoreliefs</i> (1935), Marcel Duchamp, várias edições.	267
302. <i>Piano Activity</i> (1962), Philip Corner, performance acção.	267
303. <i>Interactive Hallucination</i> (1998), Jim Campbell, instalação interactiva.	268
304. <i>Sniper, The Dispⁿ series</i> (1999), Samuel Bianchini, instalação interactiva, http://www.dispotheque.org/ .	269
305. <i>ExAltarcation</i> (2002), Richard Aczel, Márton Fernezelyi, Robert Koch, Zoltán Szegedy-Maszák, instalação interactiva, http://www.c3.hu/~szmz/exaltarcation/ .	270
306. <i>De-Viewer</i> (1992), Joachim Sauter, instalação/interacção.	271
307. Genetic Images (1993), Karl Sims, instalação interactiva.	271

308. <i>Centre Lumière Bleu</i> (1995/97), Sophie Lavaud, instalação interactiva.	272
309. <i>Virtual Intelligence Mask</i> (1993), Vito Acconci.	273
310. <i>EVE (Extended Virtual Environment)</i> (1993), Jeffrey Shaw, instalação Computergraphic.	274
311. <i>Bi-forme</i> (1962), Victor Vasarely, escultura de vidro e metal (120 cm x 200 cm x 20 cm).	274
312. <i>Continual Mobile, Continual Light</i> (1963), Jullio Le Parc, madeira pintada e alumínio (160 x 160 x 21 cm).	275
313. <i>Pockets Full of Memories</i> (2001), George Legrady, instalação.	276
314. <i>Deep Contact (The First Interactive Sexual Fantasy Videodisc)</i> (1984/89), Lynn Hershman, videodisc interactivo/instalação.	277
315. <i>Biogenesis</i> (1993), William Latham, filme/animação.	278
316. <i>Telematic Dreaming</i> (1992), Paul Sermon, instalação interacção.	278
317. <i>Carnivore</i> (2000), RSG (Radical Software Group), ferramenta de vigilância/observação tráfico networks, http://rhizome.org/carnivore/ .	280
318. <i>Jodi.org</i> (1995), http://wwwwwwwww.jodi.org/ .	281
319. http://www.0100101110101101.org .	283
320. http://rhizome.org/community/directory.rhiz .	284
321. <i>Titanic</i> (1997), James Cameron, filme.	286
322. <i>The Virtual Museum</i> (1991), Jeffrey Shaw, instalação computergraphic.	286
323. <i>Untitled (Hairy Shoe)</i> (1992), Robert Gober, cera e pelos humanos.	287
324. <i>BB4</i> (2004), TVI.	289
325. <i>Liquid Views</i> (1993), Monika Fleischmann, instalação interactiva.	291
326. <i>Artificial Changelings</i> (1998), Toni Dove, instalação interactiva vídeo digital.	293

327. <i>Clown Torture</i> (1987), Bruce Nauman, vídeo instalação.	295
328. <i>Last Departure</i> (1996), Mariko Mori, cibachrome print (18 x 30 x 8 cm).	296
329. <i>RPC® Technology</i> (2005) ArchVision, http://www.archvision.com/default.cfm .	297
330. <i>The Legible City</i> (1989), Jeffrey Shaw, instalação/interacção computergraphic.	298
331. <i>Monster</i> (1997), Douglas Gordon, fotografia.	299
332. <i>Voltaire</i> (1989), Nam June Paik, videoescultura (300 x 200 x 55 cm).	301
333. <i>Synthesized Mona Lisa</i> (1989), Jean-Pierre Yvaral, análise numérica/digital.	302
334. <i>Text Rain</i> (1999), Camille Utterback e Romy Achituv, instalação interactiva.	303

